DESPEGAMOS CON ACE COMBAT 3 DE NAMCO

SUPERJUEGOS

Nº 87. JULIO 1999. 695 PTAS. 4,18 EUROS

LO IMPORTANTE ES GANAR

NOVEDADES EN 64 Y 32 BITS

- LEGEND
- CROC 2
- SHADOWMAN
- STAR WARS EPISODE I RACER

CONCURSO V-RALLY 2
JUEGOS
RELOJES
CAMISETAS

REGALO SUPER TRUCOS
UN LIBRO DE 64 PAGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS

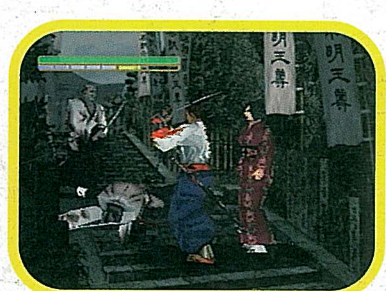
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

DINO CRISIS
¡TERROR JURASICO!

LOS DINOSAURIOS VUELVEN A LA VIDA PARA HACER TEMBLAR TU PLAYSTATION





NOVEDADES MADE IN JAPAN

DYNAMITE DEKA 2 • RASETSUNOKEN • KOTOBUKI GRAND PRIX • PUYO PUYO 4 • PEPSIMAN


Dentro de poco
la tierra estará en juego
Sega & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

www.dreamcast-europe.com



sumario nº87

En portada

Casi todos vosotros conocéis a CAPCOM, por no decir la práctica totalidad. Sin duda, y sobre todo los recién llegados, habrán empezado a admirar a esta compañía gracias a RESIDENT EVIL, primera o segunda parte. Sin embargo, es curioso que el juego que amenaza con romper la hegemonía del *survival horror* por excelencia venga de la propia compañía, mostrando una vez más lo sobrados de ideas que andan sus programadores. DINO CRISIS es el nombre de la nueva obra maestra, lo tendremos por aquí por Noviembre y nosotros te ofrecemos un primer avance en exclusiva con una buena muestra de lo que albergan sus alforjas, que según parece están lo suficientemente repletas como para convertirse en el nuevo modelo a seguir para todos lo que quieran introducirse en este salvaje género.

Super nuevo

24 DYNAMITE DEKA 2
Secuela del DIE HARD ARCADE de *SATURN* para *DREAMCAST*. Muchos tortazos y jugabilidad típica de recreativa.

26 RASETSU NO KEN
Una aventura basada en el **Japón** medieval, que recuerda mucho al TENCHU y al BUSHIDO BLADE.

28 PEPSIMAN
Basado en el personaje publicitario de PEPSI en **Japón**, la cosa va de carreras, pero sin ningún coche.

30 VAMPIRE
Ponte en la piel de un vampiro e imagina que vas chupando la sangre a todos los vecinos de tu barrio. **R. Dreamer** lo hizo.

36 PUYO PUYO
El clásico del puzzle llega a *DREAMCAST* ofreciendo lo mismo de siempre: diversión y entretenimiento al más alto nivel.

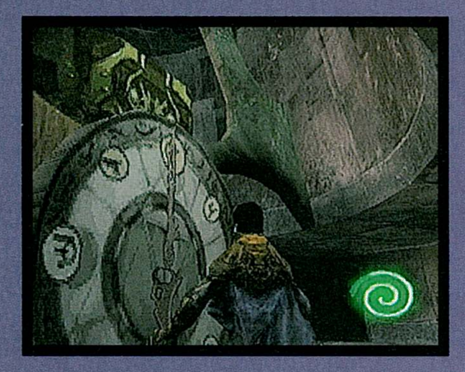
42 EXPEDIENTE X
No, no es la vida sexual de **NEMESIS**. Es el videojuego basado en la famosa serie de intriga de la televisión.

44 QUAKE II
MAVERICK, antes de ir a darle pellizcos a su novia manchega, nos presenta las cualidades del genial *shoot´em-up* de ID para ***N64***.

46 SHADOWMAN
Una de las estrellas de ACCLAIM para este año que ya empieza a mostrar una cara realmente impresionante.

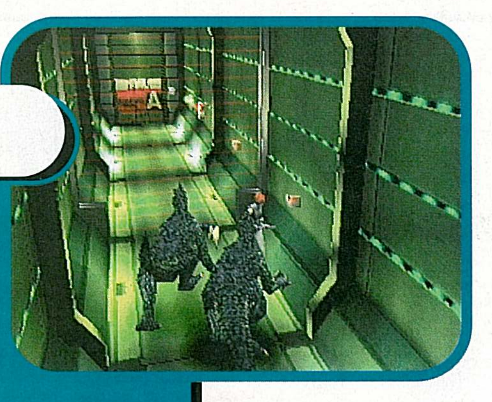


20 ACE COMBAT 3
Tercera entrega de la maravillosa saga aérea de NAMCO, que surcará el cielo de *PLAYSTATION* dejándonos con la boca abierta.



38 SOUL REAVER
Secuela de LEGACY OF KAIN, que nos envuelve en un mundo de vampiros y monstruos. Vamos, como topar con NEMESIS cuando sale de noche.

Secciones



12 Dino Crisis

R. Dreamer, el dinosaurio de Chueca, nos avanza el título que tanto ha dado que hablar. CAPCOM vuelve a demostrar que en el género de las aventuras de terror no tiene rival. Los dinosaurios te harán olvidar los *zombies*.



8 NOTICIAS

112 RPG: NUEVA GENERACION

118 SALA DE MAQUINAS

122 MANGA ZONE

128 LINEA DIRECTA

130 INTERNECIO

A fondo

76 CASTROL HONDA SUPERBIKES

Por fin un juego de motos muestra de verdad las emociones de este deporte. Eso sí, sin **Crivillé** ni **Doohan** ni los demás...

78 STREET FIGHTER COLLECTION 2

Los tres primeros Street Fighter 2 reunidos por primera vez en un CD que hará las delicias de los enamorados de esta saga.

80 LEGEND

Beat´em-up tipo Final Fight que es la adaptación a ***PlayStation*** de un juego del mismo título que apareció en ***Super Nintendo***.

84 APE ESCAPE

Un simpático plataformas 3D de SONY que requerirá de la posesión de *Dual Shock* para poder jugar con él.

88 BUGS BUNNY

El conejo de la suerte visita ***PlayStation*** por primera vez para ofrecernos un plataformas con todo el espíritu de sus dibujos.

90 EVIL ZONE

Un original *beat´em-up* en 3D que posee un sorprendente tratamiento gráfico y una jugabilidad interesante.

94 SUPER MARIO BROS DX

El primer Mario Bros. de ***NES***, que convirtió al fontanero en una leyenda, podemos disfrutarlo a todo color en ***Game Boy Color***.

96 SPY VS SPY

El original de los ordenadores de 8 *bits* vuelve a ***Game Boy*** en una sorprendente adaptación con el entretenimiento por bandera.

97 HUGO

El *alter ego* de **Angel Aranda**, nuestro jefe de producción, aunque con mejor tipo, protagoniza un juego dedicado a los más pequeñajos de la casa.









58 DRIVER

Por fin podemos ofreceros la *review* del gran juego de GTI, y a diferencia de otras revistas, con el juego totalmente acabado.

62 STAR WARS EP. I RACER

El segundo título basado en la primera trilogía de la saga de las sagas nos muestra las salvajes carreras de los Pod Racers.

72 CROC 2

El cocodrilo más famoso del mundo del videojuego llega a su segunda aventura con un gran salto cuantitativo y cualitativo.



GRUPO Z ZETA
Presidente: Antonio Asensio
Consejero-Secretario General: Francisco Matosas
Consejero-Director General: Dalmau Codina
Consejeros: José Sanclemente y F. Javier López
Director de Publicaciones: José Oneto

Director: Marcos Arturo García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Redactor Jefe: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol, Javier Bautista y Roberto Serrano (relaciones internacionales)
Colaboradores: Javier Iturrioz, Lázaro Fernández y Enrique Berrón (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
Fax: 91 586 33 84
E-Mail: super.juegos@mad.servicom.es

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos: Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas
Director de Producción: Javier Serrano
Director Económico: Félix P. Trujillo
Director Financiero: Ignacio García
Jefe de Producción: Angel Aranda
Jefa de Personal: Marily Angel
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: Julián Poveda
Director de Publicidad en Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Directora de Marketing: Marisa Casas

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares: Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

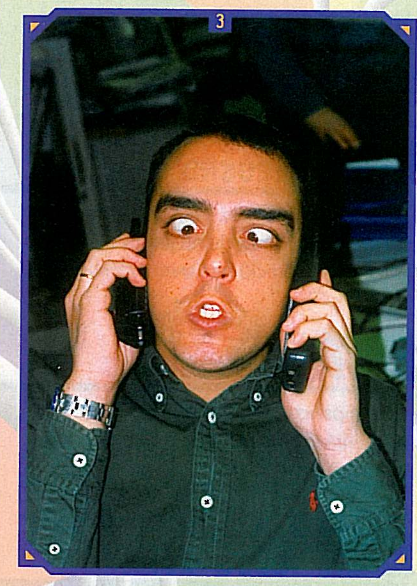
Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S. A. (capital), Bertran S. A. C. (interior)

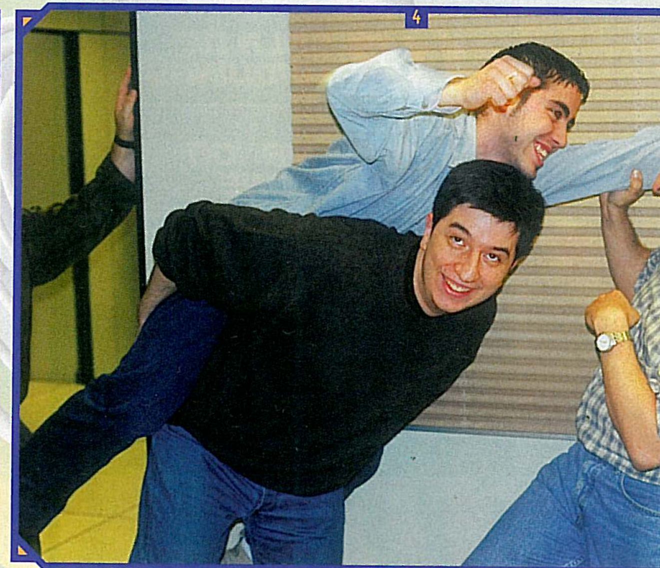
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 695 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain



Press Start

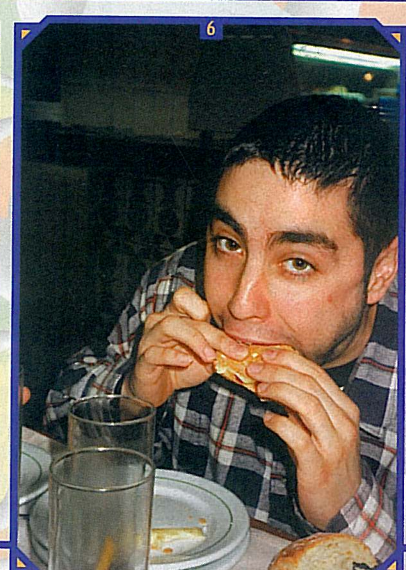
Lo primero es lo primero. Muchos nos habéis preguntado quién era la infortunada víctima de vestimenta colorada de nuestro **PRESS START** del mes pasado. Tranquilos, es nuestro amigo **Carlos** de **Chollo Games**, y sólo era una broma que esperamos nos perdone. En fin, como dijo **MAYERICK**, al grano. Al llegar tarde a los concursos de Miss España y Miss Universo, hemos decidido presentarnos a **Mister Vertedero** y debéis decidir quién es el más feo de todos para que nos represente. Mandad cartas.


3

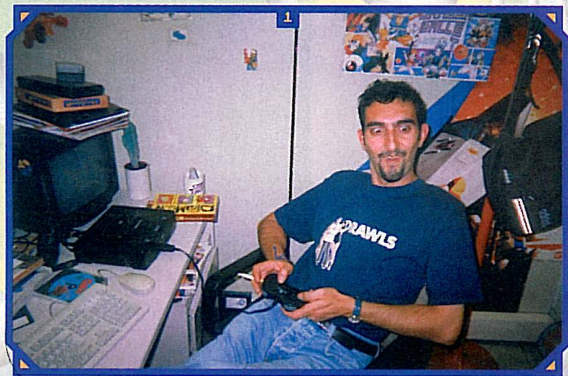

4

FEO DEL VI


5


6


7





1 R. Rímel. *Con este pestañero nombre se presenta a concurso el ojazos de R. DREAMER. La verdad es que la organización debería haber puesto restricciones al tema de las operaciones, pero si coló lo de su pecho con pezón tamaño tapacubos, ¿qué podemos decir?*

2 Pelúcar. *Tan peludo como odioso, DE LUCAR es uno de los candidatos más firmes a Feo del Verano. Tras conquistar otras ediciones y los títulos de Invierno y Primavera sin apenas despeinarse, el doble del doble de Gerard Depardieu hace el signo de victoria a DREAMER.*

3 El Memo de la Peca. *Ese morenazo amante de la música llamado THE SCOPE, ha hecho del mimo una composición magistral. Aquí le vemos interpretando «Yo no he sío quien contigo se ha metío».*

4 Tomás Truoso. *Cuando anunció que se iba a presentar a este certamen, el Quinto de Caballerizas se precipitó sobre él. La somanta de palos fue tan grande que el jurado de la preselección lo descalificó por creer que se trataba de un Pantani de la fealdad.*

ERANO

5 El Hombre Elf. *Ante uno de los retos más importantes de su carrera, THE ELF ha preparado su rostro colocándolo junto a la axila de un conocido programador. Aunque de momento no se notan mucho los efectos os podemos asegurar que en pocas semanas estará preparado para la más alta y fea competición.*

6 EmpanaDoc. *Siguiendo los consejos de un antiguo compañero de redacción, Pentacampeón de Horripilancia Suma, DOC va a apostar por la fealdad del gordo , y para ello lleva semanas atiborrándose de lentejas, hamburguesas y filetes de hombre. Mucho no ha engordado, pero se tira cada «cuesco» que seguro que le abre paso a las finales.*

7 Brunasal. *Es el único miembro de la redacción que no ha precisado de ningún entrenamiento específico para presentarse al certamen. Mientras el resto se da algún retoque, nuestro NEMESIS ve pasar las horas seguro de su triunfo. En la foto le vemos meditando y calculando la forma de beber en vaso de tubo sin que su apéndice nasal estorbe la maniobra. «Chungo»...*

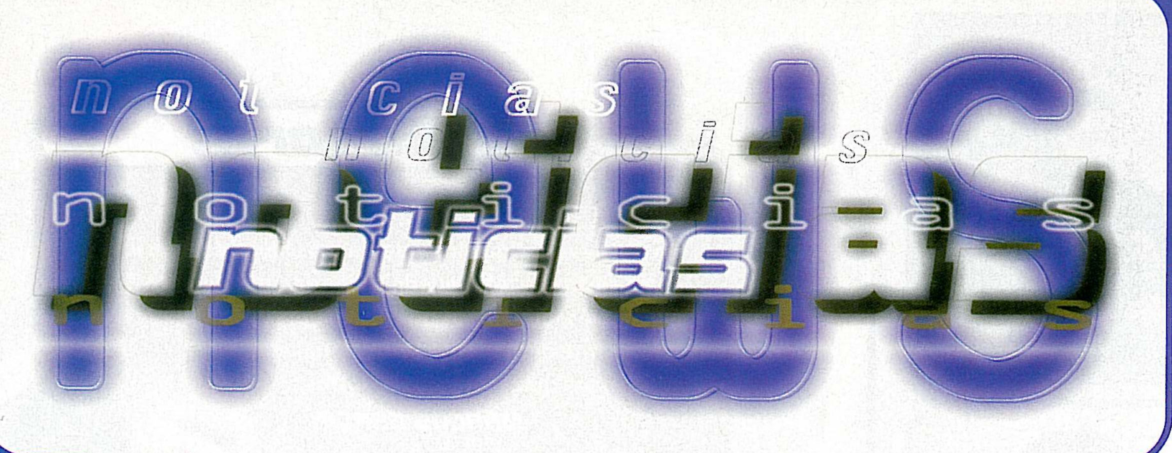
Editorial

En un mes en el que los videojuegos han sido puestos bajo sospecha, sólo puedo solidarizarme con otra revista de videojuegos que ha sido presa de la ira ignorante de la prensa sensacionalista.
Mañana quizá seremos nosotros...

MARCOS GARCIA

CUANDO LA VIOLENCIA ES VERBAL

Este mes no podía pasar por alto la sacudida informativa que ha recorrido toda **España** respecto al polémico Diazepam de METAL GEAR SOLID. En primero lugar me da vergüenza ajena que haya «periodistas» que sean capaces de hablar e incluso valorar y criticar algo de lo que no tienen ni puñetera idea. Cuando escuchas cosas como «el juego Game Gear» hablando del METAL GEAR SOLID, sólo dan ganas de llorar... Incluso he llegado a escuchar que el juego incitaba al jugador, y no al personaje, a drogarse... El caso es que esos mismos que critican a METAL GEAR SOLID por tener que tomar un poco de Valium para ralentizar su pulso y poder así repeler el ataque de un terrorista francotirador, seguro que no salen a la calle en manifestación pidiendo que James Bond, en sus películas, lea los derechos a los «malos» antes hacerles siete ombligos a tiro limpio. Cuando algunos medios sólo buscan repercusión social para aumentar su audiencia, la víctima puede ser cualquiera. Esta vez le ha tocado a MGS, pero dentro de X tiempo será otro. Como siempre, la cultura del videojuego aquí es «agricultura» por lo rematadamente bellotos y demagogos que son. Es como dar miel a los cerdos...



Cuando la gente prepara su cuerpo para que entre en el dichoso bañador, aquí llegamos nosotros a serviros la última información. Antes, en el pasado, en los meses de verano, poco o nada pasaba. Ahora, en nuestros días, parece que todos intentan sacar tajada. Las compañías andan revueltas y dándose de bofetadas. A este paso, al llegar el otoño, nadie va a sacar nada.

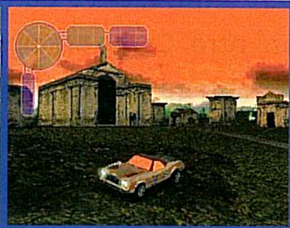
PROEIN



ACTIVISION SERA LA ESTRELLA DE LOS PROXIMOS MESES

Aunque aún no hay fechas oficiales, PROEIN traerá a **España** los juegos de ACTIVISION VIGILANTE 8, SECOND OFFENSE y TONY HAWK PRO SKATER. El primero es la secuela del famoso *shoot´em-up* motorizado que hace poco salió para ***N64***. En cuanto a **TONY HAWK PRO SKATER** para ***PLAYSTATION***, se trata de un espectacular *arcade* de monopatines protagonizado por el mejor «skater» del mundo.



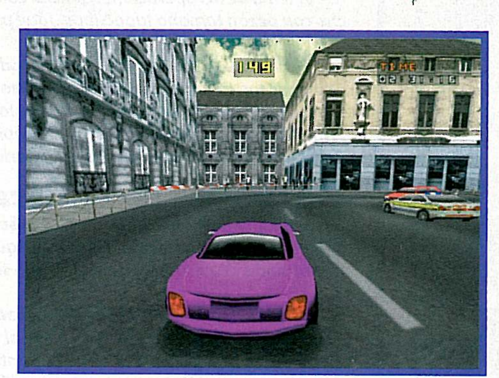


ACCOLADE



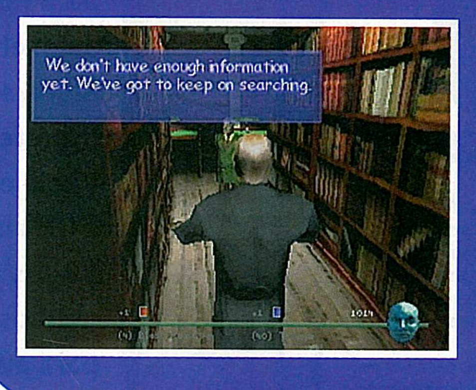
TEST DRIVE BRILLARA MAS QUE NUNCA EN DREAMCAST

La saga automovilística de la compañía norteamericana ACCOLADE, TEST DRIVE, tendrá su versión más revolucionaria y antológica en TEST DRIVE 6 para ***DREAMCAST***. Aunque se hará esperar hasta el último cuarto de este año, TEST DRIVE 6 promete superar de calle lo mucho y bueno ofrecido por las últimas versiones de ***PLAYSTATION*** y ***PC***. Programado por el equipo PITBULL SYNDICATE, el juego contará con buena parte de los coches y escenarios que ya conocimos en TEST DRIVE 5, pero añadirá, al mismo concepto de juego, una calidad gráfica extraordinaria, más circuitos y algunas opciones de juego nuevas. **TEST DRIVE 6** se encuentra en pleno proceso de programación y aún no se ha desvelado si contará, finalmente, con un modo de juego para varios jugadores en red. Esperemos que aprovechen esta opción de ***DREAMCAST***.





VIRGIN



MAS JUEGOS PARA EL FINAL DE ESTE VERANO

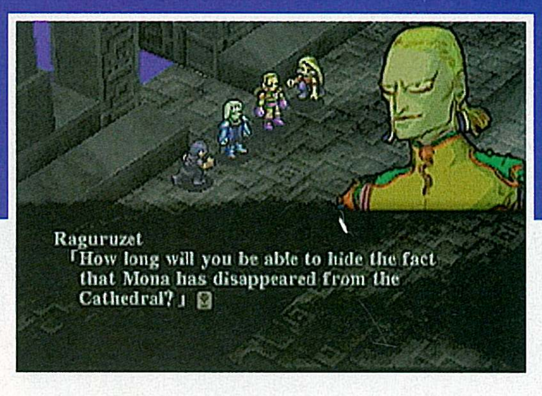
VIRGIN continúa apostando por ***PLAYSTATION*** y, aunque ahora está concentrada en la traducción del apoteósico DINO CRISIS, en los próximos meses también distribuirá en nuestro país dos nuevos juegos para esta consola. El primero de ellos será, seguramente, la estremecedora aventura de CRYO THE GUARDIAN OF DARKNESS, un título en el que se mezclan sabiamente elementos de terror y de misterio. El otro, también de la misma compañía, será 360, un trepidante y brillante juego de conducción con una especie de lanchas, ambientado en el futuro y con una gran cantidad de modalidades de juego.



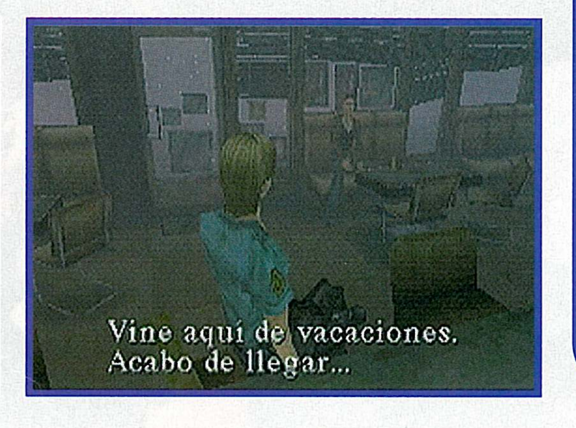
KONAMI

YA ESTAN AQUI SILENT HILL Y LEGEND OF KARTIA PARA PLAYSTATION

Este año puede ser uno de los mejores para KONAMI **España** en toda su historia. Tras el gran éxito de ventas logrado con METAL GEAR SOLID, la compañía nipona sacará en breve otro de sus títulos más esperados de este 99: SILENT HILL. Creado por KCET, tras arrasar en todo el mundo esta extraordinaria aventura de supervivencia y terror llegará a nuestro país con todos sus textos traducidos al castellano. Si os gustan los juegos al estilo RESIDENT EVIL o CLOCK TOWER, SILENT HILL para ***PLAYSTATION*** os dejará absolutamente aterrados por su desoladora ambientación y por su escalofriante historia.



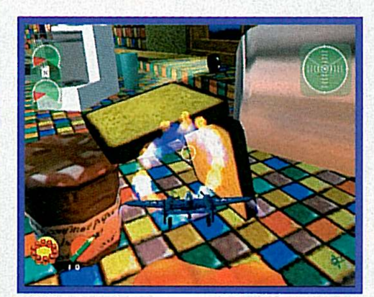
Por otra parte, KONAMI también traerá en los próximos días el popular *Battle-RPG* de ATLUS, LEGEND OF KARTIA. Después de conquistar el mercado japonés bajo el nombre de REBUS, LEGEND OF KARTIA nos invita a sumergirnos en una apasionante historia que podremos vivir desde dos puntos de vista distintos según el protagonista que elijamos. Como curiosidad, el diseño de los personajes ha corrido a cargo de **Yoshitaka Amano**, el mítico ilustrador de SQUARESOFT, creador, entre otras maravillas, de obras maestras del videojuego como la inigualable y celebérrima saga FINAL FANTASY.



SEGA

TOY COMMANDER, UNA JOYA EUROPEA PARA DREAMCAST

Desarrollado por la compañía francesa NOCLICHE , TOY COMMANDER es un alucinante y revolucionario juego para ***DREAMCAST*** en el que se han mezclado multitud de géneros para dar cuerpo a una gran historia. En TOY COMMANDER todos los objetos de una enorme casa se confabulan para hacérselas pasar canutas a su dueño. Esta



rebelión nos llevará a participar en carreras con minicoches, juegos de disparo, fases de aventura y un sinfín de situaciones más provocadas por el simple hecho de tocar un grifo o entrar en una habitación con cohes de juguete dispersos por el suelo. Lo dicho, genial.



ACCLAIM

TUROK 2 DE NINTENDO 64 TENDRA UN NUEVO E INTERESANTE PRECIO

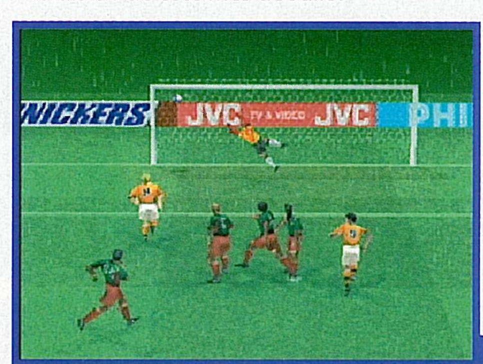
Dentro de su nueva etapa en solitario, tras separarse de NEW SOFTWARE CENTER, ACCLAIM **España** acaba de anunciar que TUROK 2 para ***NINTENDO 64*** costará a partir de ahora 5.990 pesetas. Otra noticia relacionada con esta compañía es que los equipos de programación IGUANA y PROBE pasarán a llamarse ACCLAIM STUDIOS. En cuanto a los futuros lanzamientos, ACCLAIM está ultimando NBA JAM 2000 para ***NINTENDO 64***, la versión definitiva de su famoso *arcade* de baloncesto. Más de 300 jugadores, nuevas modalidades de juego con un modo «2 contra 2» y «5 contra 5», personajes al doble de tamaño y un montón más de novedades.

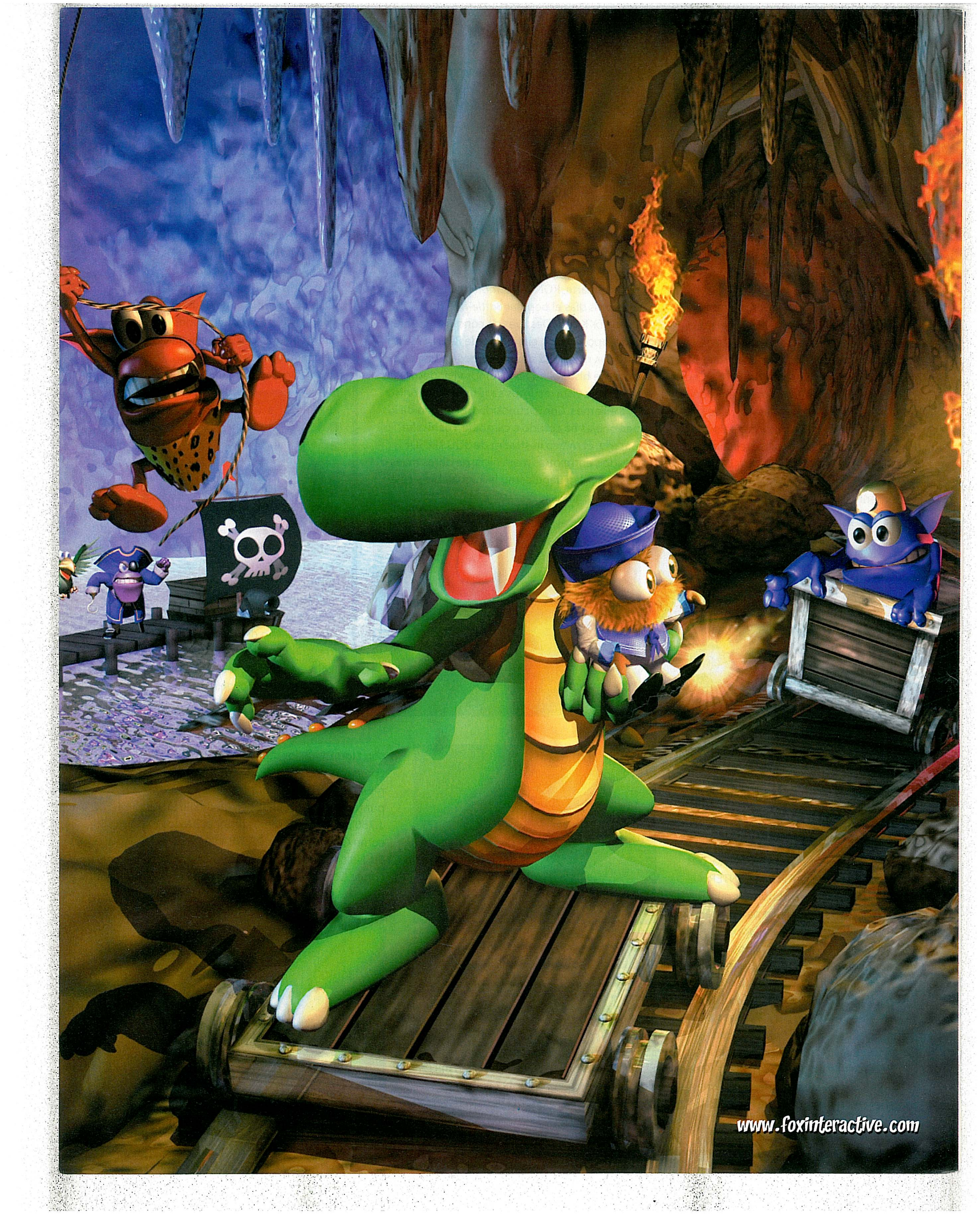


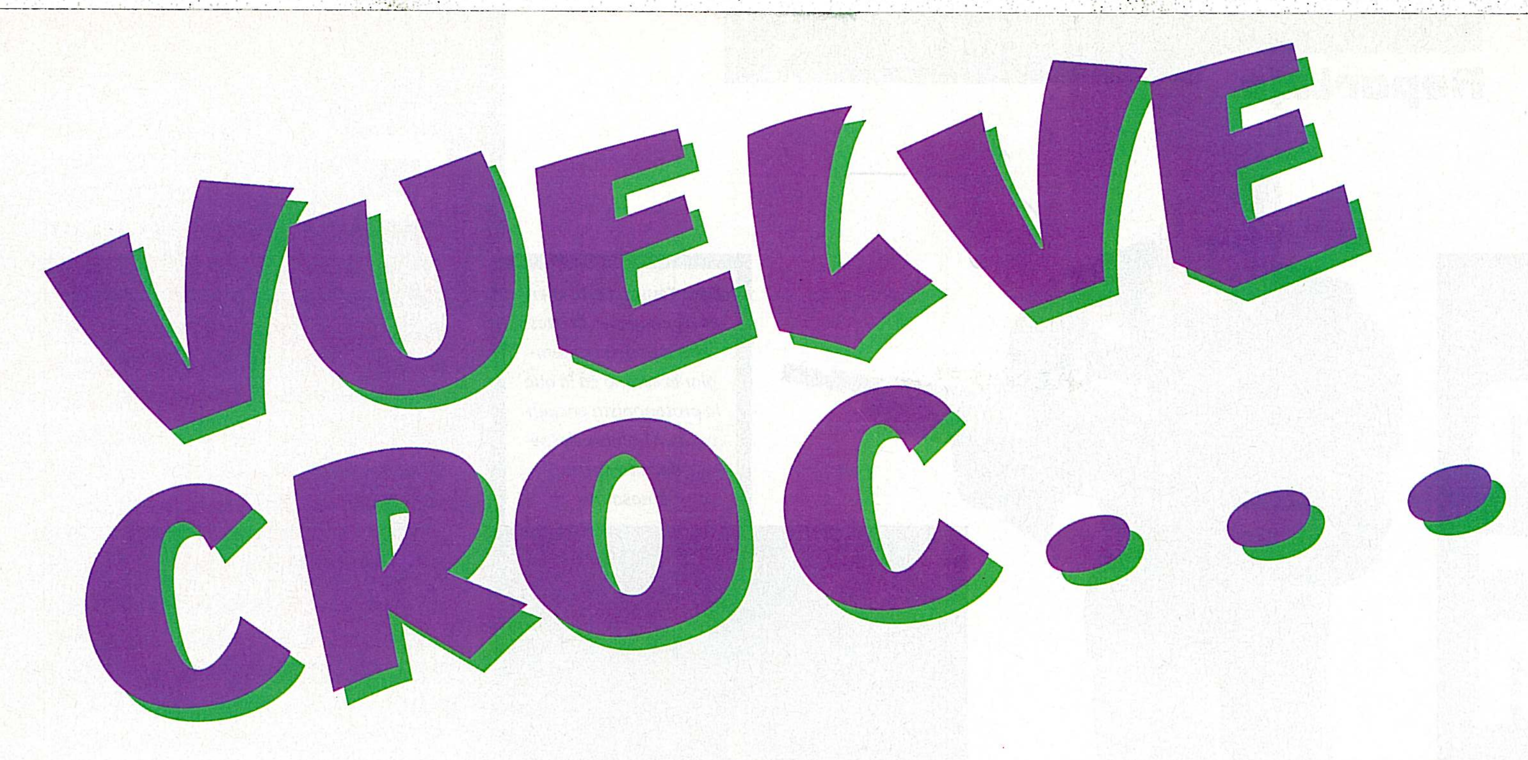
PROMOCIONES

ELECTRONIC ARTS Y COCA COLA TE DAN MUCHO JUEGO

ELECTRONIC ARTS y COCA COLA han iniciado una promoción conjunta con la que los consumidores de la bebida podrán hacerse con algunos de los mejores juegos de la compañía norteamericana con sólo acumular un número de puntos. Con 100 puntos (unas 20 botellas de medio litro) y 1.750 pesetas, podremos obtener juegos como COPA DEL MUNDO 98, NBA 99, NHL 99, NEED FOR SPEED 3, ROAD RASH, POPULOUS o FUTURE COP LAPD. Esta extraordinaria y novedosa promoción terminará el próximo día 31 de este mes de Julio.




www.foxinteractive.com





¡Con un montón de nuevos personajes chiflados!



¡CROC VUELVE A TU PLAYSTATION !

Únete a Croc en su alucinante viaje y explora más de 35 niveles de juego. Nuevos personajes Gobbo, monstruos maliciosos y por supuesto ¡toneladas de diversión !

www.electronicarts.es

Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE**
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**







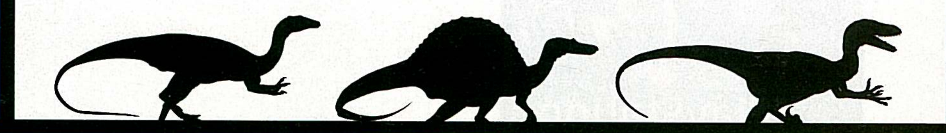
DINO CRISIS

DINO CRISIS no está exento de imágenes fuertes. Abajo podéis contemplar la escena en la que la protagonista encuentra a un hombre despedazado por un dinosaurio.



La factoría Capcom se apunta la fiebre de los dinosaurios, y aunque Jurassic Park ya no esté muy en boga, DINO CRISIS es capaz por sí solo de llevar a estos animales antediluvianos de nuevo al estrellato. Sobre todo, si tenemos en cuenta que detrás de este proyecto se encuentra el creador de la saga Resident Evil.

CAPCOM puede presumir de haber dado vida a algunas de las sagas más famosas del videojuego. GHOULS'NGHOSTS, BREATH OF FIRE, MEGA MAN, STREET FIGHTER, RESIDENT EVIL, etc. conforman el plantel de grandes figuras que atesora esta compañía en su haber, sin mencionar otros títulos que siempre han dejado patente el talento y maestría de CAPCOM a lo largo de sus 20 años de historia. Aunque sin duda, la que mayor tirón ha tenido entre el público de los 32 *bits*, convirtiéndose en un fenómeno que ha trascendido al mundo de las consolas (existen comics, figuras de acción y se está produciendo una película) ha sido RESIDENT EVIL. Detrás de la producción de las dos joyas que componen la serie hasta el momento se encontraba **Shinji Mikami**, uno de esos genios capaces de imponer su sello en todo lo que hace. Este joven se embarcó en esta aventura allá por 1994, pasando de crear juegos para DISNEY como GOOF TROOP a dar vida al primer RESIDENT EVIL. Y desde ahí ha continuado trabajando en el segundo capítulo protagonizado por los membros del grupo S.T.A.R.S. y cargando con la responsabilidad de la pro-



Alta tensi



Estas dos pantallas muestran el primer encontronazo de Regina con un velociraptor. La tensión empieza a apoderarse del ambiente y su intensidad no bajará hasta el final.

Los puzzles son uno de los elementos principales en las aventuras desarrolladas por **Mikami**. Al principio serán sencillos, después habrá que echarle ingenio.

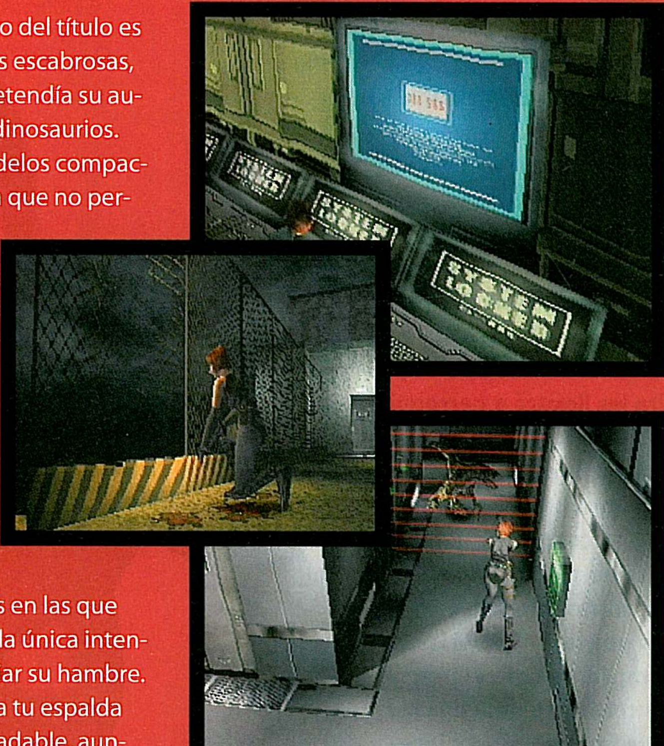
ducción de Resident Evil 3 para los 32 *bits* de SONY, Resident Evil: Code Veronica para **Dreamcast** y de la próxima «bestia» de CAPCOM: **Dino Crisis**. Es este último título en el que más concentrado está, dedicándose en cuerpo y alma a dar los toques finales a la versión europea, ya que el 1 de Julio se pondrá a la venta en las tiendas niponas y en nuestro país no verá la luz hasta las navidades. **Shinji Mikami** asegura que después de la serie Resident Evil quería dejar a un lado los *zombies* y realizar un juego con una temática diferente. Eso sí, diferente en cuanto a argumento, porque **Dino Crisis** guarda toda la esencia del particular universo de RE en la ambientación, los puzzles y gran cantidad de detalles a lo largo y ancho del juego. Además, este genio no dudaba en reconocer que su principal fuente de inspiración para **Dino Crisis** había sido un largometraje, Jurassic Park, al igual que la filmografía de **George A. Romero** ha sido determinante para el nacimiento de Resident Evil. De lo que no nos cabe ninguna

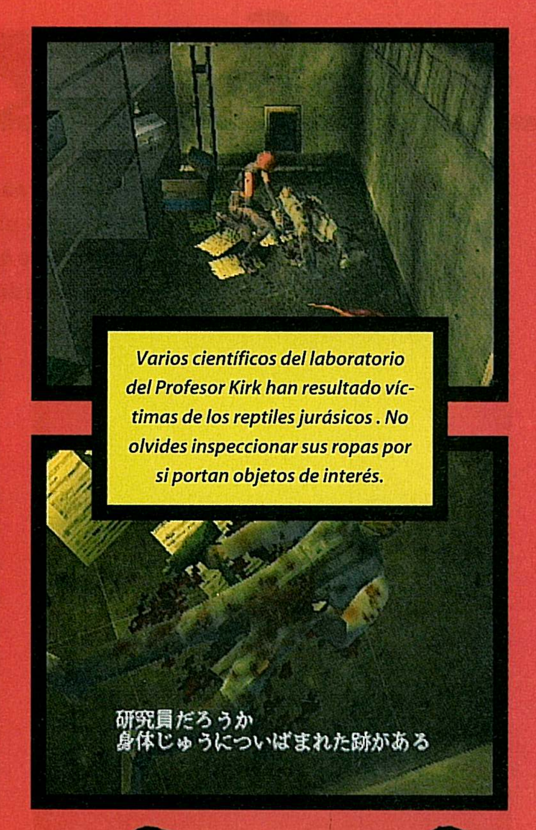


Fuerzas especiales.

El jugador asume la personalidad de Regina. Esta, acompañada por Rick y Gale (miembros de un grupo de fuerzas especiales), se dirigie a Ibis Island para detener al Profesor Kirk. Cuando llegan a la isla encuentran el laboratorio desierto y la investigación comienza. Pero puede que al final tu objetivo consista en sobrevivir...

duda, es que el principal motivo del título es impactar en el jugador. Escenas escabrosas, sustos inesperados y, como pretendía su autor, el pavor que infunden los dinosaurios. De hecho, se han utilizado modelos compactos recubiertos por una textura que no permite que aparezcan huecos extraños en blanco. Esto permite que los dinosaurios se acerquen por completo a los personajes produciendo situaciones realmente dramáticas. Al contrario que los *zombies*, estos reptiles antediluvianos también están capacitados para perseguirte, incluso abandonando las zonas en las que los has visto previamente, con la única intención de capturar su presa y saciar su hambre. La sensación de tener pegado a tu espalda un velociraptor no es nada agradable, aunque sólo se trate de un juego. En ocasiones



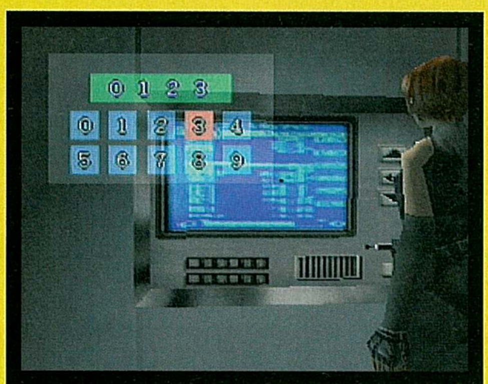


Varios científicos del laboratorio del Profesor Kirk han resultado víctimas de los reptiles jurásicos . No olvides inspeccionar sus ropas por si portan objetos de interés.



Puzzles. Los que estén familiarizados con los dos capítulos de Resident Evil contarán con una ligera ventaja ante alguno de los acertijos de Dino Crisis. Sin embargo, el equipo que ha dirigido Shinji Mikami ha hecho todo lo posible por traer aire fresco a Dino Crisis, exprimiendo su ingenio al máximo con nuevos tipos de puzzles. La mayoría servirán para obtener llaves o activar generadores de energía. Aunque los más duros son las claves criptográficas utilizadas como códigos en puertas que requieren llaves digitales.

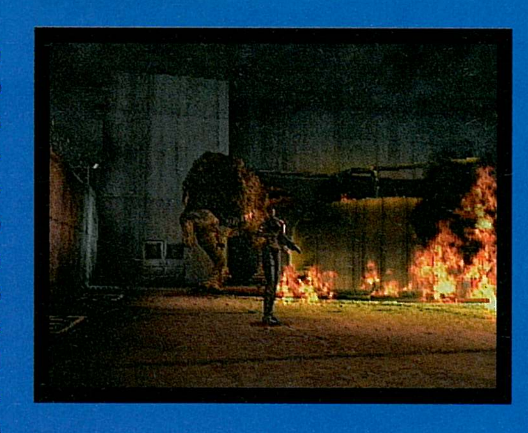


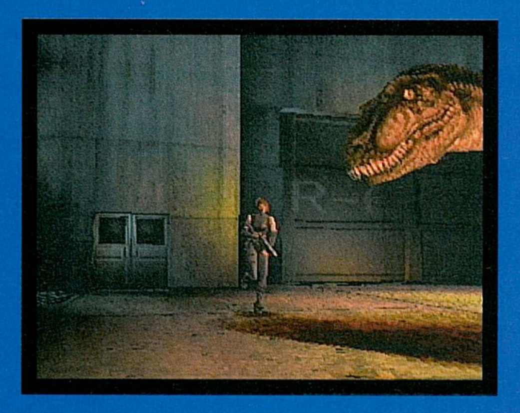






T-Rex. He aquí la auténtica bestia de Dino Crisis. El *summun* de los enemigos, un mastodóntico T-Rex que reduce el tamaño de Regina a un mero muñeco en el escenario. La espectacularidad de los efectos de luces sobre las texturas que dan vida al dinosaurio nos muestra cómo van cambiando los tonos que despide el helicóptero en llamas mientras no paramos de dar vueltas para no caer en las fauces de esta impresionante criatura. Sin duda, todo un derroche de virtuosismo técnico que impactará en el jugador.





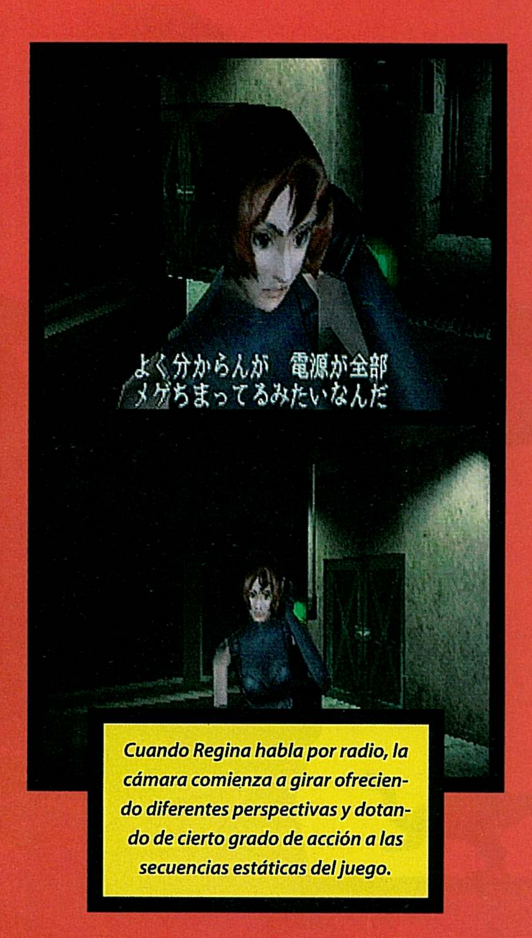


A mordiscos. Cuando el creador de Resident Evil decidió cambiar los zombies por dinosaurios como protagonistas para su próximo título, Dino Crisis, sabía muy bien lo que estaba haciendo. Dino Crisis añade a la típica tensión que ha caracterizado a los Resident Evil, la temible presencia de los reyes de la tierra hace millones de años. Su insaciable apetito les llevará a perseguirte sin descanso para llenar sus estómagos. Además, hay muchas veces en las que es completamente necesario pasar junto a uno de estos bichejos, y en estas pantallas podéis contemplar la consecuencia de confiarse demasiado: morderte un brazo, lanzarse encima de ti o quitarte la pistola de las manos.

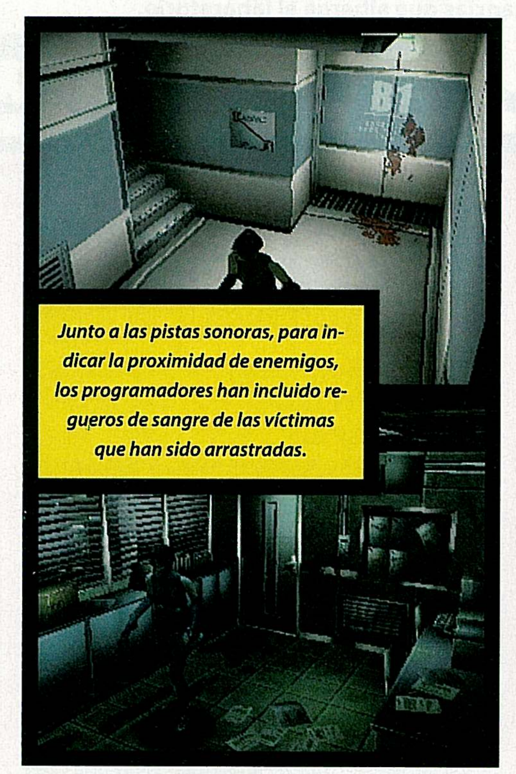
es inevitable pasar entre la pared y uno de estos adorables animales. El peligro no sólo acecha en sus fauces, un golpe certero puede desarmar a la protagonista. No es que la pistola sea una arma efectiva ante tamaños enemigos, pero sin duda te hará sentir mucho más seguro. El ingenio del jugador también jugará un papel fundamental al aprovechar los elementos de su entorno. Las barreras de rayos láser, por ejemplo, serán muy útiles para mantener a los dinosaurios



Inventario. Mientras que los Resident Evil se han caracterizado por unos inventarios relativamente pequeños, **Dino Crisis** cuenta con uno de gran capacidad, que nos liberará casi siempre de la presión que supone elegir los objetos adecuados y dejar los inservibles en zonas seguras. Existe la posibilidad de combinar *items* como balas tranquilizantes, medicamentos para recuperar energía o diferentes llaves digitales que han de ser combinadas correctamente para abrir una puerta determinada.

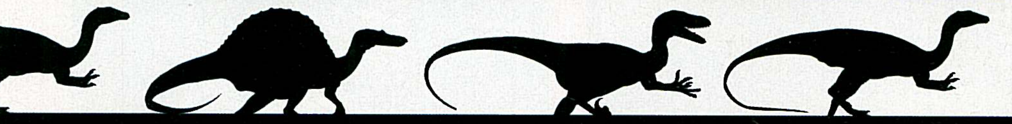


Cuando Regina habla por radio, la cámara comienza a girar ofreciendo diferentes perspectivas y dotando de cierto grado de acción a las secuencias estáticas del juego.

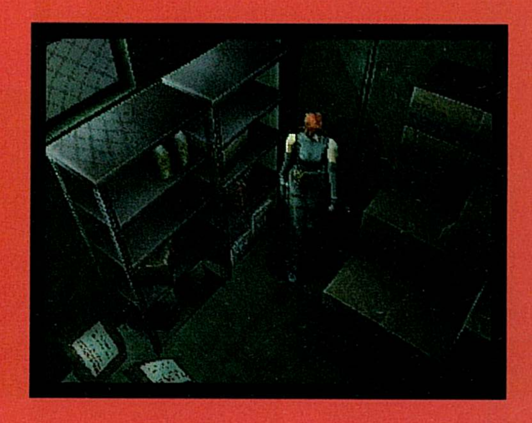


Junto a las pistas sonoras, para indicar la proximidad de enemigos, los programadores han incluido regueros de sangre de las víctimas que han sido arrastradas.





aislados y explorar tranquilamente una zona. Y en **Dino Crisis** vamos a tener que explorar a conciencia. Su extensión supera a Resident Evil 2, y aunque carezca de la posibilidad de jugar varias veces, al contar con una única protagonista, durante el juego se producirán situaciones en las que el argumento toma caminos diferentes, dependiendo de la decisión que tomemos (salvar a un compañero en vez de a un científico del laboratorio). Por lo tanto, queda claro que el juego contará con diferentes finales. Pero el aspecto más sobresaliente, y el que le diferencia de las anteriores producciones de **Mikami**, es que en **Dino Crisis** todos los escenarios están generados por la consola en 3D, alcanzando un grado de detalle muy similar a los escenarios renderizados en 2D utilizados en Resident Evil. Hace algunos años, habría parecido imposible que alguna compañía pudiera exprimir de esta manera las capacidades de ***PlayStation***, ahora volvemos a preguntarnos dónde está el límite de esta consola. Quizá no lo sepamos nunca debido a la cada vez más cercana fecha de lanzamiento de ***PlayStation 2***, pero juegos como **Dino Crisis** están alcanzando unas cotas de calidad increíbles. Como siempre, CAPCOM ha vuelto a incluir diferencias entre las distintas versiones para **Japón**, **EE.UU.** y **Europa**. Todavía no sabemos si va a haber variaciones en el guión con nuevos elementos, pero sí es seguro que en norteamérica y el viejo continente llegará un **Dino Crisis** mucho más difícil que el original nipón. **Mikami** atribuye este hecho a que los jugadores en su país suelen aburrirse pronto ante retos peliagudos si tardan mucho en encontrar la solución, mientras que aquí se aprecia como un aliciente, en la mayoría de los casos, que un juego te coloque entre la espada y la pared, en lugar de ser un camino de rosas. En este aspecto, será fundamental







A lo grande.

DINO CRISIS cuenta con uno de los *engines* 3D más consistentes de PLAYSTATION. Es alucinante comprobar el grado de detalle de los escenarios y, aunque la cámara siempre toma un plano fijo, el jugador siempre gozará de la mejor perspectiva para no cometer ningún error durante el juego. Lo más espectacular, sin duda, son los gigantescos escenarios en los que la protagonista se queda pequeña dentro de las enormes estancias que alberga el laboratorio.

la decisión que ha tomado VIRGIN (distribuidora de CAPCOM en **España**) de traducir todos los textos del juego al castellano, para que nadie se pierda un sólo detalle de la aventura de Regina. Esta joven, perteneciente a un grupo operativo de fuerzas especiales, viaja junto a los miembros de su equipo a una lejana isla llamada Ibis. Allí debe capturar a un científico que puede ser el responsable de que la isla esté repleta de dinosaurios. El mes que viene más.

R. DREAMER

Durante los periodos de carga podremos contemplar a la protagonista abriendo puertas o subiendo escaleras. Además, se tiene en cuenta el estado de salud del personaje.



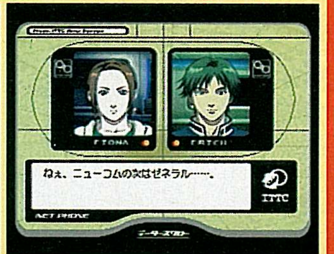
ACE COMBAT supuso una revolución por su desarrollo, a medio camino entre *arcade* y simulación. Su secuela sorprendió a todos por sus impresionantes escenarios y mejorada jugabilidad. La tercera entrega, **AC3 ELECTROSPHERE**, os dejará con la boca abierta gracias a su vanguardista mecánica, mediante la cual cada nueva partida es completamente distinta a la anterior.







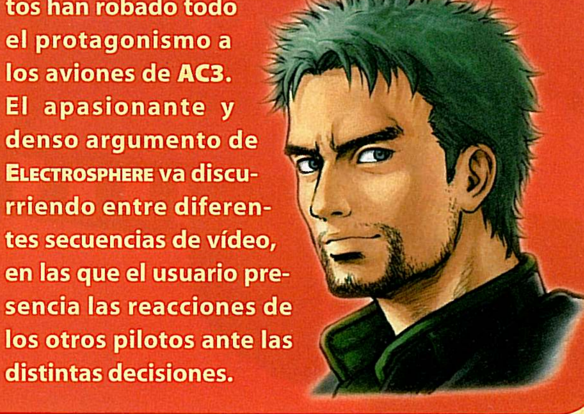


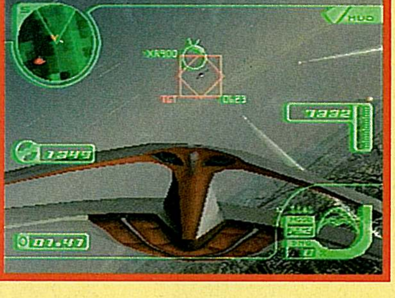


ACE COM
ELECTROS

Una trama de película.

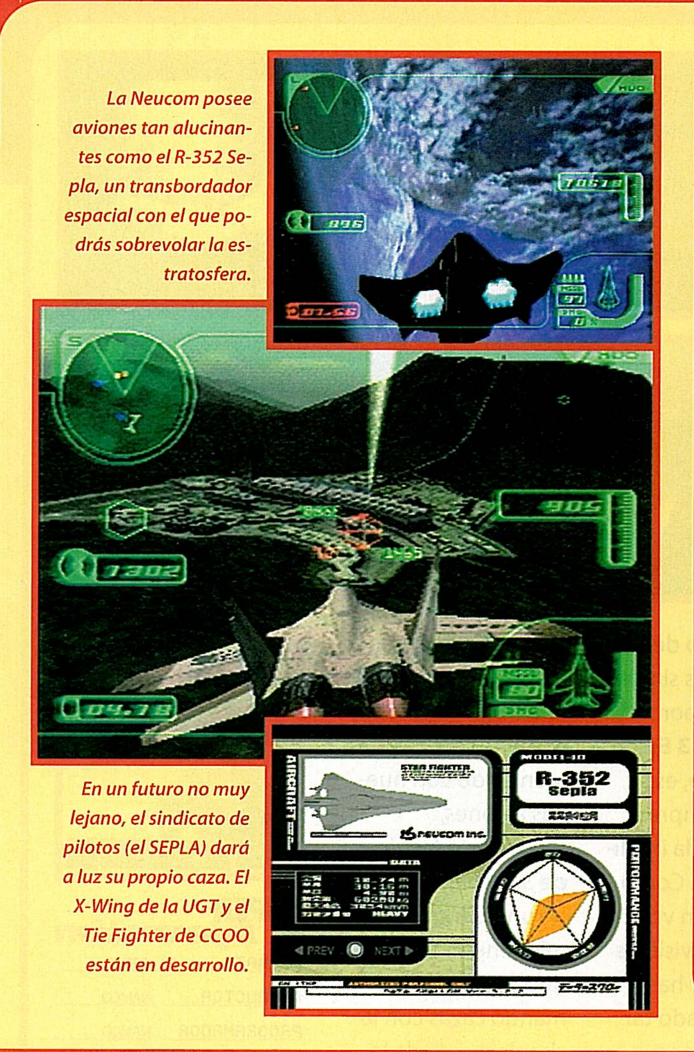
Como si de un *anime* del corte de GUNDAM o MACROSS se tratara, los pilotos han robado todo el protagonismo a los aviones de **AC3**. El apasionante y denso argumento de **ELECTROSPHERE** va discurriendo entre diferentes secuencias de vídeo, en las que el usuario presencia las reacciones de los otros pilotos ante las distintas decisiones.







No en vano, la propia NAMCO ha denominado a **ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE** como un *3-Dimensional Dramatic Flight Shooting*. El término *Dramatic* es un buen indicativo de la importancia que ha adquirido la línea argumental en esta tercera entrega, que nos traslada a un futuro no muy lejano, en el que la ineptitud de los gobiernos ha hecho posible que la Tierra esté en manos de grandes consorcios comerciales. Dos de ellos, General Resources y Neucom, mantienen constantes escaramuzas aéreas, y sólo la UPEO (Universal Peace Enforcement Organization) tiene el suficiente poder para mantener una frágil paz. **ACE COMBAT 3** nos convierte en piloto de la Upeo, aunque sólo nosotros mismos podremos escoger nuestro destino. Entre una fase y otra, el usuario asiste al diálogo (en japonés) con otros pilotos de la UPEO, que como nosotros, también llegan a cambiar de un bando a



La Neucom posee aviones tan alucinantes como el R-352 Sepla, un transbordador espacial con el que podrás sobrevolar la estratosfera.

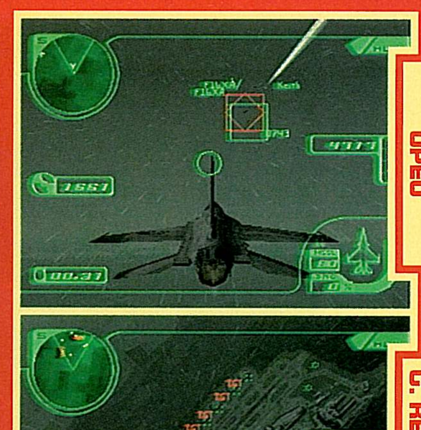
En un futuro no muy lejano, el sindicato de pilotos (el SEPLA) dará a luz su propio caza. El X-Wing de la UGT y el Tie Fighter de CCOO están en desarrollo.

El destino en tus manos.

La posibilidad de cambiar de bando o tomar diferentes decisiones en pleno combate es la gran aportación de **Electrosphere** a la saga **Ace Combat**. Como en **Out Run** o **Darius**, cada camino o decisión tomada abre el camino a otras tantas. Por ejemplo, en un punto de AC3, Abyssal Dision (uno de los pilotos) nos propondrá saltar al bando de la General Resources. Si le acompañas en su huida, podrías incluso acabar bajo el mando de la Ouboros, o incluso del consorcio Neucom. Traiciones, reencuentros y espantadas que conducen nada menos que a cinco finales diferentes, y la posibilidad de pilotar a un sinfín de cazas, a cada cual más sofisticado.

No escuchar los cantos de sirena de Dision te hará permanecer en la UPEO y quizás acabar en las filas de Neucom.



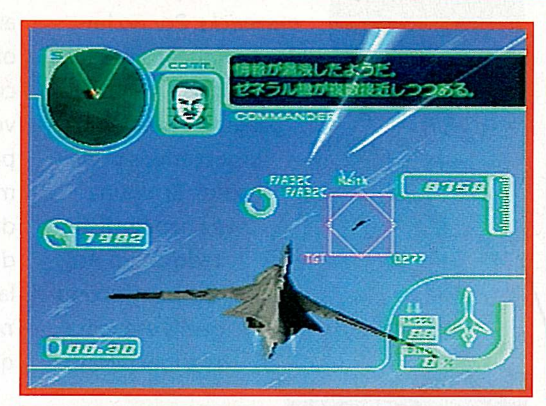




En cambio, si decides acompañar a Dision en su deserción, podrás pilotar los aviones de la General Resources.

BAT 3
PHERE

otro. Dependiendo de sus propias decisiones, el usuario puede ir saltando de un bando a otro, pilotando sus sofisticados cazas de combate, más de 20 a su disposición. Este argumento variable e impredecible, determinado por las elecciones del propio usuario, es la novedad mas sobresaliente de **Ace Combat 3 Electrosphere** respecto a las anteriores entregas de la saga, pero no es ni mucho menos la única. NAMCO ha reinventado el entorno 3D de los Ace Combat para ofrecer algunos de los gráficos más alucinantes e increíbles que hayas visto en ***PlayStation***. Viendo las ciudades, desfiladeros y efectos de luz de **AC3** parece mentira que estemos hablando de la misma máquina que dio vida al primer Ace Combat. Entramados de rascacielos, puentes y carreteras cubren por completo escenarios urbanos que son sobrevolados por cazas futuristas, algunos de ellos basados lejanamente en modelos actuales y otros absolutamente deli-













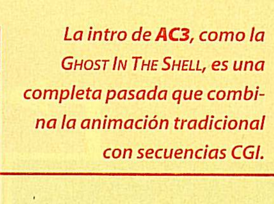
Otra de las innovaciones de AC3 es la posibilidad de obtener vistas de los alrededores del avión con sólo presionar el joystick derecho del Dual Shock.



ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE







*La intro de **AC3**, como la Ghost In The Shell, es una completa pasada que combina la animación tradicional con secuencias CGI.*







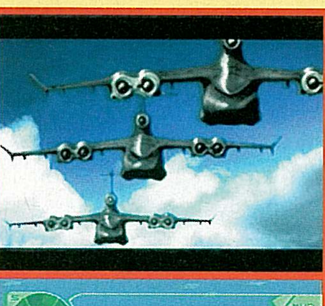
rantes, todos ellos realizados con un lujo de detalle reservado hasta ahora a los mejores simuladores de vuelo para ***PC*** (con tarjeta 3D, por supuesto). Pero lo mejor de **Ace Combat 3 Electrosphere**, por cualquier aspecto técnico, es su jugabilidad, herencia de dos entregas imprescindibles, a la que se ha venido a sumar la inteligencia artificial de los pilotos enemigos. Como en un combate real, éstos no dudarán en volar con el sol a sus espaldas para hacerse invisibles a ojos del jugador hasta que sea demasiado tarde para esquivar sus *mavericks*. Por no hablar de aquellos capaces de sacrificarse, con tal de alejar al enemigo de los objetivos principales. Si alguna vez habéis disfrutado de un Ace Combat ya conoceréis esa extraña e inexplicable sensación que invade al usuario al superar una misión tras otra, adquiriendo y experimentando con nuevos aviones, ejecutando *loopings* de 360º bajo el arco de un puente con un misil enemigo pegado a la cola, o diezmando cazas con la simple ayuda de la ametralladora. **Ace Combat 3 Electrosphere** os ofrecerá todas estas emociones y muchas más cuando aterrice en **España** a finales de año con voces y texto en castellano (confirmado por la propia SCE). Una estupenda noticia que nos permitirá comprender y asimilar de una vez por todas el complicado y apasionante argumento de dos CDs que ya han coronado con toda justicia la cima de los simuladores de vuelo para ***PlayStation***. Será muy difícil que otro título le desbanque de esa posición.

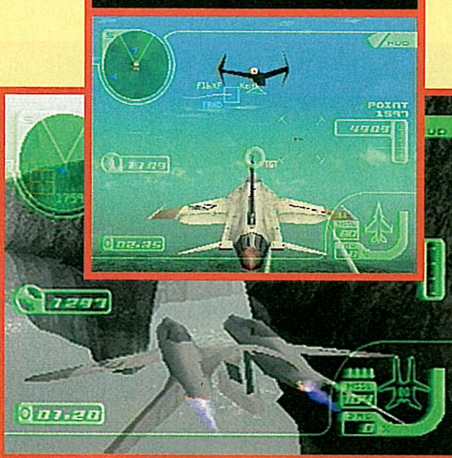
NEMESIS

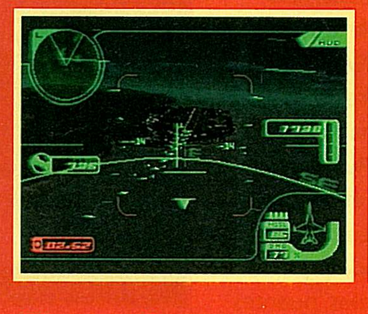


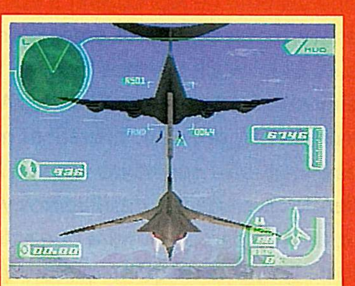
SUPER Information

FORMATO	2 CD ROM
PRODUCTOR	NAMCO
PROGRAMADOR	NAMCO









Eventos especiales. Lo que empezó tímidamente en Ace Combat 2 como unas curiosas y contadas fases de aterrizaje en tierra y portaviones, ha dado paso en AC3 a emocionantes y numerosas labores de despegue y aterrizaje, en muchos casos de noche y con las únicas indicaciones del ordenador de a bordo. Pero lo mejor, sin duda, es la complicada fase de repostaje en pleno vuelo, al más puro estilo AfterBurner.

Lo más

realista...





... y lo más divertido





para tu

PlayStation...

te espera en PRYCA



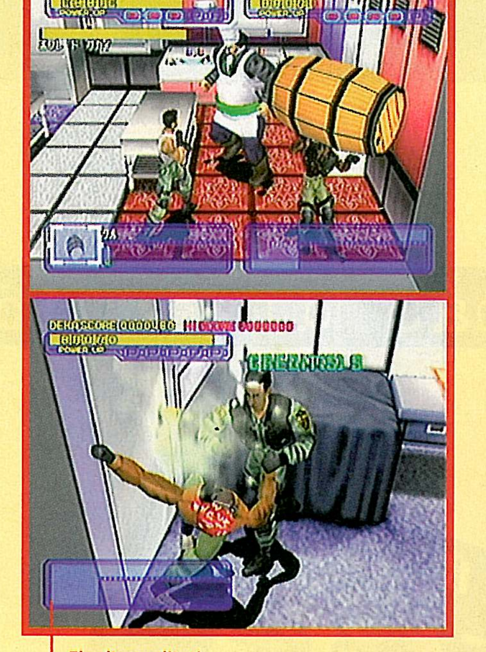








Conocido en Occidente por el nombre de DIE HARD ARCADE, DYNAMITE DEKA fue uno de los mejores *beat´em-up* de la extinta SATURN. Su sucesora, DREAMCAST, nos presenta ahora la secuela, en la que se recupera su jugable y adictiva mecánica pero con los impresionantes gráficos que se espera de un título para 128 *bits*.



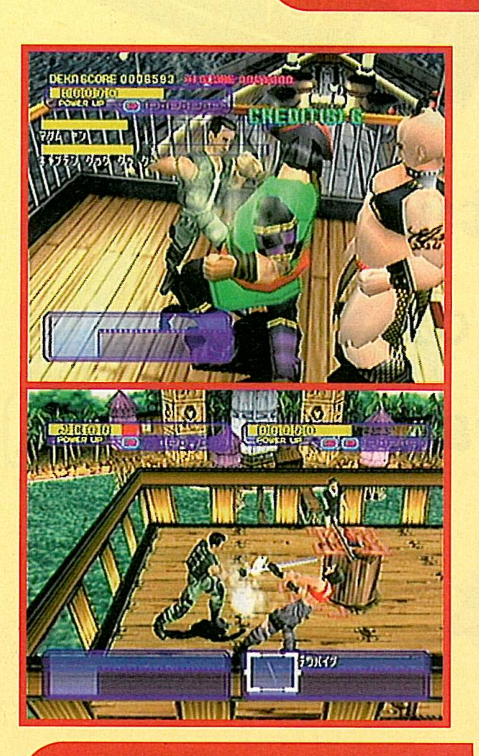
El salto cualitativo respecto a la versión de SATURN es palpable, tanto en sus gráficos como en su jugabilidad.



Como su antecesor (DYNAMITE DEKA/DIE HARD ARCADE era la adaptación directa a **SATURN** de una placa **STV**), **DYNAMITE DEKA 2** visitó con anterioridad los salones recreativos para saltar posteriormente al mercado doméstico. Ese momento llegó el 27 de Mayo pasado, cuando la versión **DREAMCAST** aterrizó en las tiendas japonesas. Tal y como se esperaba, **DEKA 2** es una copia exacta de la recreativa, con las ventajas y defectos que ello conlleva. En el plano positivo hay que destacar su excelente factura técnica, que va desde la calidad de las texturas hasta la animación de los personajes, sin mencionar la ingente cantidad de llaves y *combos* que son capaces de ejecutar cada uno de los tres personajes seleccionables, o la posibilidad (como en el primer DEKA) de agarrar cualquier elemento decorativo de los escenarios (sillas, mesas, máquinas recreativas, cañones, salchichones...) para zurrar a los enemigos. Esa interactividad respecto al mobiliario que adorna cada una de las numerosas pantallas del juego, era una de las mejores facetas del primer DEKA, y en su secuela no sólo ha sido respetada, sino aumentada con un sinfín más de objetos, además de armas de todo tipo y pelaje. Cualquier *combo*, pistola o lanzamisiles es poco para hacer frente a la banda de piratas que ha secuestrado el barco en el que viajaba la hija del presidente. Como en el DEKA original, el gobierno ha movilizado a Bruno (varonil nombre) Derringer para liberar a la cautiva y repartir algo de estopa. Con semejantes gráficos y una jugabilidad tan intensa, **DEKA 2** tenía todas las papeletas para convertirse en el mejor *beat´em-up* para **DC**, en dura pugna con POWER STONE. Para su desgracia, sale perdiendo por un defecto muy gordo, del que también pecaba el primer DYNAMITE DEKA: su brevedad. Como los primeros cartuchos de **NEO GEO**, **DEKA 2** incorpora créditos infinitos, de tal forma que no es difícil completar el juego en un cuarto de hora, poco más, ya que (como sucede con muchas recreativas) tampoco es muy largo. SEGA ha intentado compensarlo un poco con la incorporación de extras, como un cómic, una galería de ilustraciones, modos *versus* y *survival* y algunas cositas más, pero sin éxito. De todas formas sigue siendo un gran juego para dos jugadores que, con paciencia, quieran disfrutar probando un montón de llaves y combos.

NEMESIS

DYNAMITE D

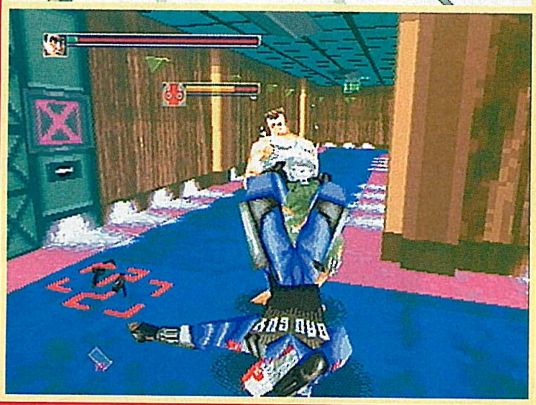




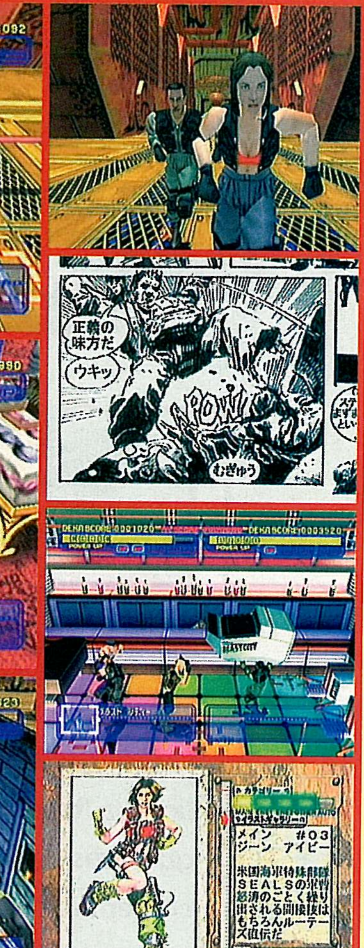
SUPER Información

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA





En su primera aventura, el bravo Bruno debía liberar a la hija del presidente de las garras del Pirracas, un terrorista con más peligro que un asado de pollo belga.



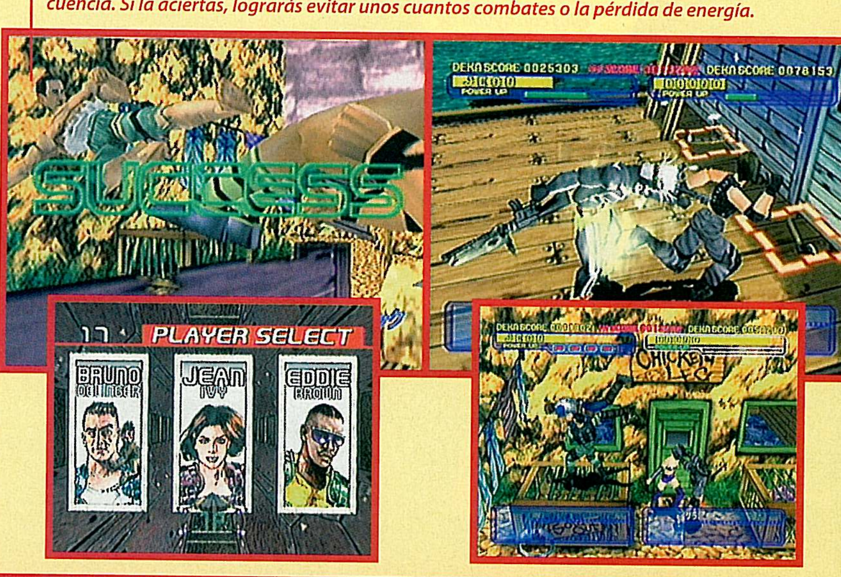


*Si en el DYNAMITE DEKA de **SATURN** SEGA incluyó como extra su inmortal **COIN-OP** de 1979 DEEP SCAN, en esta secuela para **DC** ha incorporado otra vieja máquina, TRANQUILIZER GUN, que data de 1980.*

Die hard Arcade. **Conversión directa de una *COIN-OP STV*, el primer DEKA se convirtió en DIE HARD ARCADE para el usuario occidental gracias a un acuerdo entre SEGA y la 20th FOX. Era muy bonito y tremendamente divertido, pero su gran defecto era la gran cantidad de créditos al alcance del usuario (hasta 99), aunque éste antes debía conseguirlos jugando a DEEP SCAN, la popular recreativa de submarinos de SEGA de 1979 , incluida a modo de extra.**



*Otro de los rasgos de identidad del primer **DYNAMITE DEKA**, las fases intermedias tipo DRAGON´S LAIR, también han sido incluidas en la segunda entrega. En ellas, el usuario tiene unos segundos para pulsar el comando o botón indicado por el propio juego en una secuencia. Si la aciertas, lograrás evitar unos cuantos combates o la pérdida de energía.*



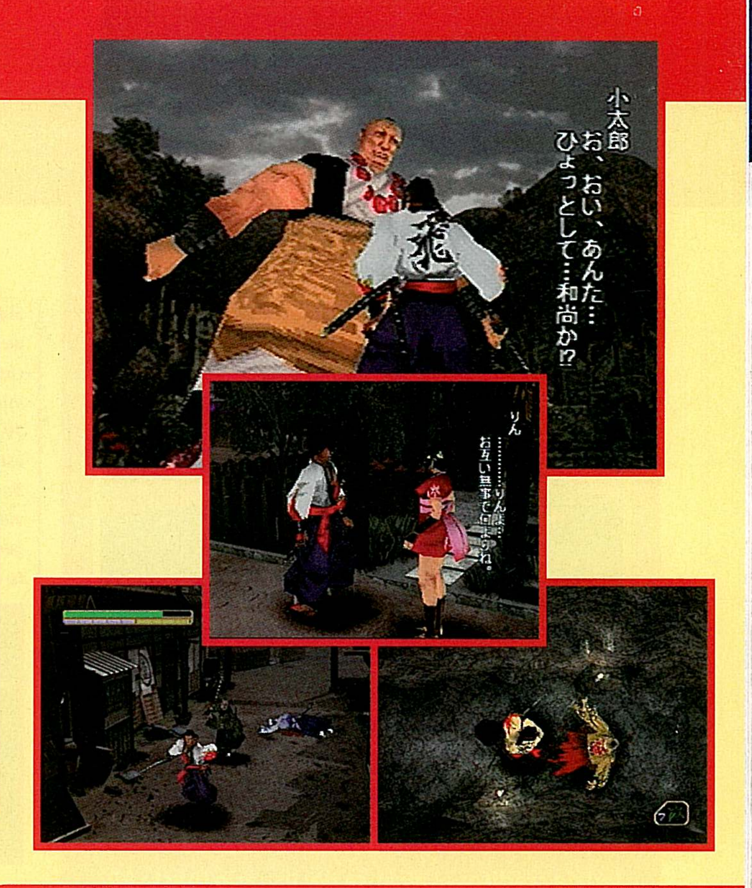








Aunque muchos esperaban un Metal Gear Solid con el japón medieval como escenario, el proyecto de KONAMI conocido como «Japan» ha resultado ser finalmente un *beat´em-up* al estilo Bushido Blade, con fondos pre-renderizados como los de la saga Resident Evil. Conjuras políticas, zombies y seguidores del Zen se dan cita en un título bastante recomendable, de inminente llegada al mercado USA.

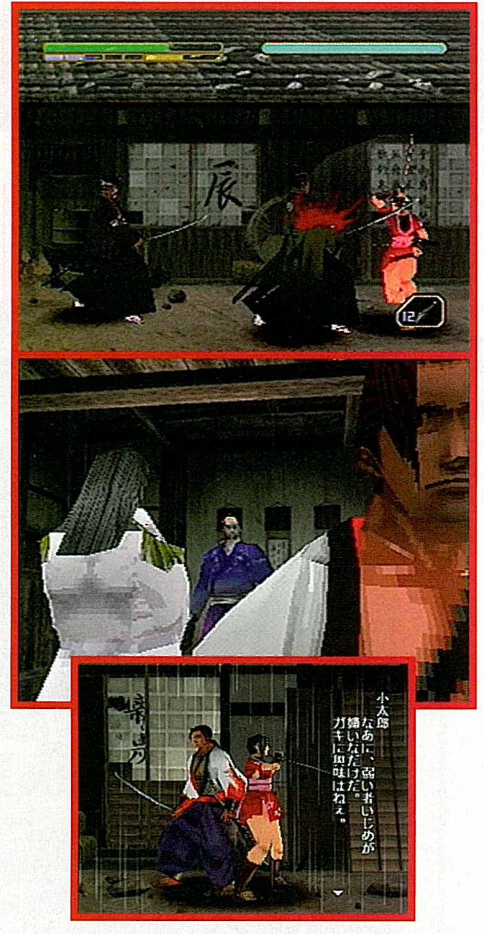




Aunque presenta algunas secuencias realmente brillantes, la intro de Rasetsu No Ken no es de las mejores a nivel técnico que se han visto en PlayStation.

SHINJIDAIGE RASET

Como en los Ganbare Goemon, es posible conversar con los habitantes del pueblo... aunque también puedes asesinarlos a todos ellos con ayuda de la Katana.



KIACTION

SUNOKEN

Llegará a occidente bajo el sugestivo título de **SOUL OF SAMURAI** y fue mostrado en el pasado **E3** de **Los Angeles**, desmintiendo todos los rumores que lo anunciaban como un sucesor de METAL GEAR SOLID, tanto en mecánica como entorno 3D. **RASETSU NO KEN** es un *beat´em-up* con un desarrollo muy cercano a los BUSHIDO BLADE de SQUARE, con la diferencia de que aquí los enemigos se cuentan a decenas y el objetivo es ir superando escenarios pre-renderizados al estilo RESIDENT EVIL. La fusión de fondos 2D con personajes tridimensionales podría ser considerado un retraso tecnológico por parte de KONAMI (sobre todo tras ver y disfrutar con el *engine* de M.G.SOLID), pero **RASETSU NO KEN** lo compensa sobradamente gracias a la excelente animación y diseño de los luchadores, además de una mecánica bastante adictiva. A lo largo de sus seis fases, Kotaro y Lin irán aprendiendo nuevos movimientos, magias y combos, sin olvidar la posibilidad de cambiar de arma. Como advierte el sello de la carátula japonesa, Rasetsu No Ken incorpora el derramamiento indiscriminado de sangre (samurais, ninjas y zombies caen como moscas ante el contacto con la katana del Ronin Kotaro) y algunas escenas truculentas. Salvando los clásicos problemas derivados del idioma y el soso prólogo, **RASETSU NO KEN** es un título muy a tener en cuenta. No es METAL GEAR SOLID pero volverá locos a los seguidores de los BUSHIDO BLADE. Al menos hasta la llegada de su gran competidor: ONI-MUSHA de CAPCOM, obra del productor responsable de RESIDENT EVIL 2. Una aventura ubicada también en la era samurai y con no pocas semejanzas gráficas.

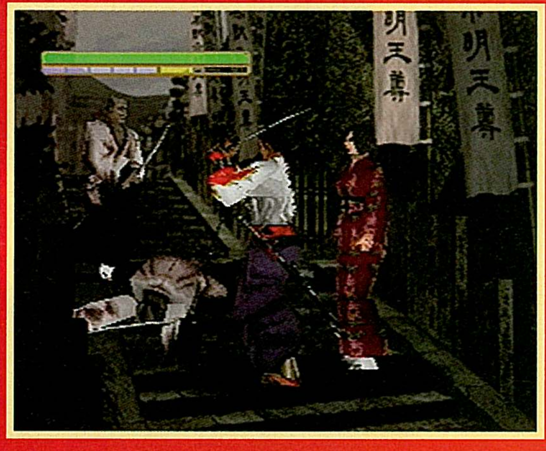
NEMESIS

SUPER *Information*

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KONAMI







El Ronin y la Ninja. **Es el primer año de la era Tenmei (1781), y Kotaro, un samurai ronin, y Lin, una ninja, deben resolver una enrevesada trama de corrupción que afecta al daimyo local. Dependiendo del personaje elegido por el usuario al principio de la aventura, la trama discurrirá desde diversos puntos de vista. Lo que no varía son los enemigos: samurais, ninjas, zombies, soldados, monjes budistas…**



PEPSIMAN

Es rápido, de color azul… y no es Sonic. Se llama Pepsiman y es el protagonista de las campañas publicitarias del famoso «bebercio» en el mercado japonés. Ahora, tras hacer sus primeros pinitos como luchador extra en la versión japonesa del FIGHTERS MEGAMIX de *SATURN*, protagoniza su propio juego: un frenético y refrescante arcade.



Protagonista de delirantes y cómicos *spots* de TV (seguro que habéis visto alguno en los maratones de publicidad de **CANAL +**), Pepsiman es ahora la estrella de esta modesta pero acertada producción de KID (KINDLE IMAGINE DEVELOP) para ***PSX***, que podría considerarse un anuncio gigante de la bebida refrescante. La idea de crear un videojuego entorno a una marca famosa con fines publicitarios, no es novedosa (a la mente nos viene el recuerdo del McDONALD´S TREASURE LAND de ***MD*** o COOL SPOT, la mascota de SPRITE), pero **PEPSIMAN** sorprende por su calidad gráfica, su jugabilidad y constante sentido del humor. Por unos míseros 2.800¥, los usuarios nipones pueden gozar de un *arcade* adictivo, compuesto de cuatro largas fases (con tres subniveles cada una) en las que Pepsiman correrá y saltará como un poseso sorteando todo tipo de obstáculos. La mecánica recuerda mucho al clásico METROCROSS de NAMCO, con la diferencia de desarrollarse en escenarios tridimensionales que reproducen con todo lujo de detalle las populares cuestas de **San Francisco**, el metro de **Nueva York** o un clásico barrio residencial de **EEUU**. **PEPSIMAN** no pretende competir con otros lanzamientos de ***PSX***, sino brindar un buen rato. Y realmente lo consigue. **NEMESIS**

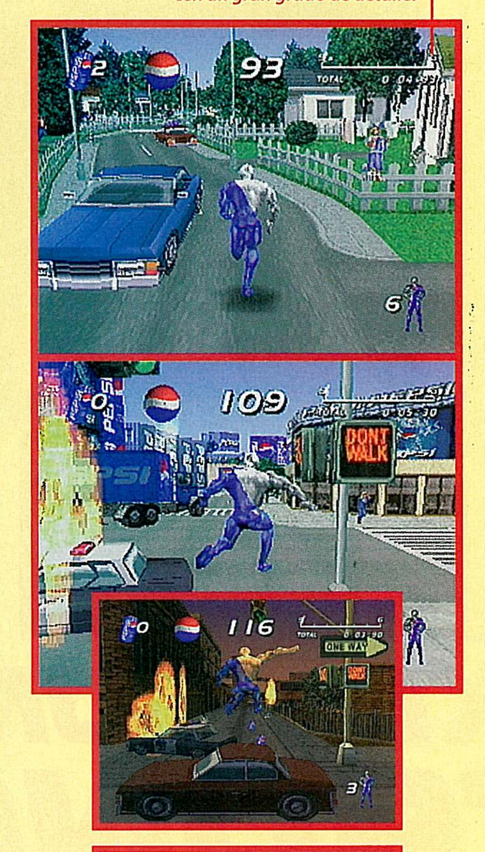


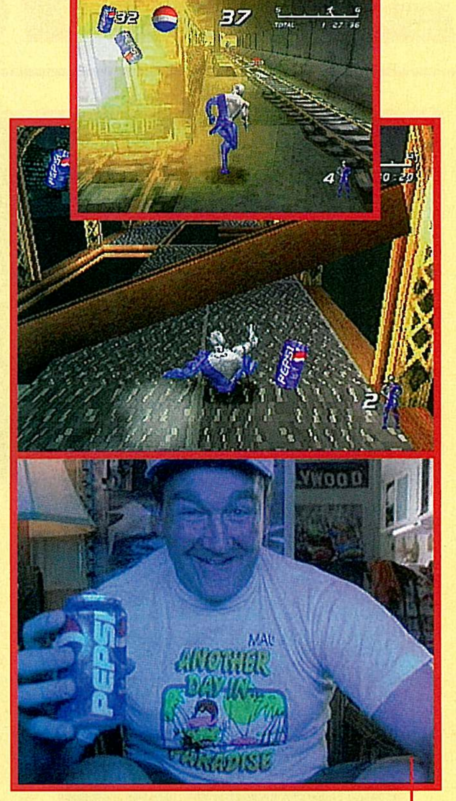
SUPER information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KID
PROGRAMADOR	KID



Entre la multitud de obstáculos a superar, los más peligrosos son los coches que circulan a toda pastilla. Como todo en este juego, ofrecen un gran grado de detalle.





La única nota negativa de PEPSIMAN es tener que soportar al tipejo de arriba, protagonista de las intros del juego. Un semi-hombre con la capacidad lingüística de THE SCOPE.

















NUEVA SERIE PLAYERS CHOICE

LOS GRANDES ÉXITOS DE NINTENDO 64

Ahora al mejor precio: **5.990 pts.***

*Precio aproximado.



www.nintendo.es

made in japan



Hay que reconocer que algunos juegos japoneses no hay por donde cogerlos. Y esa es la primera impresión al jugar con **Kyuutseki Densetsu**. Los creadores de la saga A-Train se han atrevido a contarnos una historia de vampiros, realizando un trabajo original pero sin florituras. Bajo el aspecto de uno de estos chupasangres aniñado, el jugador debe competir contra otro adversario de su especie. El primer escenario tiene lugar en Medvekia, un pequeño pueblecito centroeuropeo habitado por campesinos. Los creadores han elegido una perspectiva isométrica en 3D que podremos rotar a nuestro antojo con cuidados diseños para las casas de época y personajes. En cuanto a la mecánica, aunque en un principio resulte algo complicada descubrirla intuitivamente, no es tan difícil como pueda parecer. Hay que convertir a los inocentes campesinos en vampiros y derrotar a las huestes de nuestro oponente. El juego varía entre el día y la noche. Durante las horas diurnas bastará con hablar con los diferentes personajes y reponer fuerzas. Por la noche, el vampiro actuará con todo su poder. En resumen, nos hallamos ante un título que puede llamar la atención de los amantes de las aventuras vampíricas.

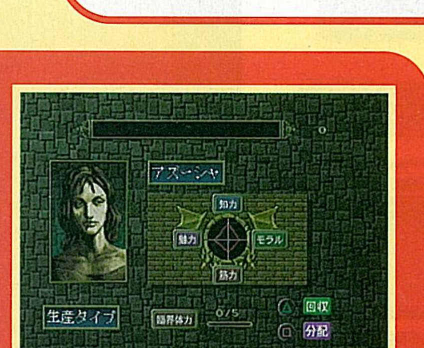
R. DREAMER

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ARTDINK
PROGRAMADOR	ARTDINK







Poder de seducción

El principal objetivo es competir contra el vampiro que habita en tu región. Para vencerle, el protagonista debe convertir en vampiros a los habitantes de su población. No es tarea fácil. Durante el día hay que eliminar barreras como cabezas de ajo o cruces que dejen el camino libre a las incursiones nocturnas. Bajo la luz de la luna, hay que luchar contra el séquito de nuestro adversario y hacer las visitas pertinentes para aumentar nuestra corte de seguidores.







VAMPIRE KYUUTSEKI DENSETSU



Cuando entramos en una casa pasaremos directamente a una pantalla de diálogo con sus habitantes, o si es por la noche, al terrible momento en que se transforman en vampiros.



Abajo podéis contemplar una de las luchas contra nuestro oponente, que irá robando almas del pueblo si no lo evitamos a tiempo.



El protagonista cuenta con diversos poderes para transformarse en las típicas formas del vampiro: un lobo, niebla, murciélago y humano.

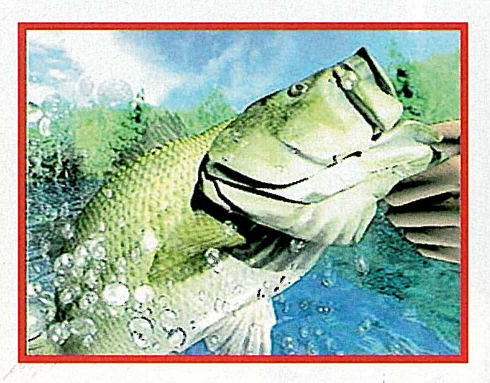


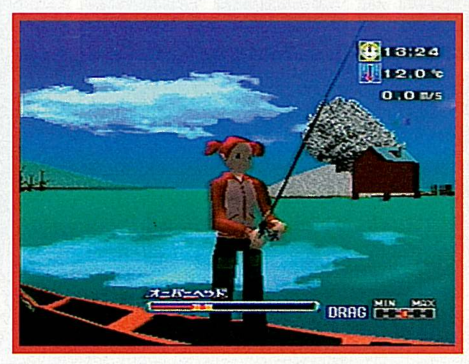




Ideal para los amantes de las leyendas vampíricas







LET'S GO BASSFISHING!

Aunque llevamos ya unos cuantos años en esto, aún hay veces que las buenas apariencias de un título pueden llegar a engañarnos igual que en aquella época que los comprábamos por la carátula. **Let´go Bassfishing** tenía muy buena pinta, y sus gráficos simpaticones parecían ser un alegre y sugerente envoltorio para lo que podría ser otro gran juego de pesca para ***PlayStation***. Por desgracia, todo ha quedado en un gran fiasco. Su diseño gráfico es colorista pero tosco y simplista, su calidad técnica es detestable y, para colmo de males, su mecánica de juego es tan triste que no creemos que sea capaz de atraer a ningún aficionado al género. La selección de cámaras que acompañan a la captura del pez es confusa y nada espectacular. La animación de los peces y los propios peces producen risa y rayan la tomadura de pelo, pero lo que más altera los nervios es la lamentable parodia con que aquí se representa la batalla con el pez. Lo que en otros juegos es una lucha casi épica, en **Let´go Bassfishing** se convierte en un esperpento protagonizado en su papel principal por un pobre animalito atacado de los nervios. Sin belleza, sin gracia y sin interés ni emoción, este juego es la primera gran decepción que sufrimos en el género de la simulación de la pesca.

DE LUCAR

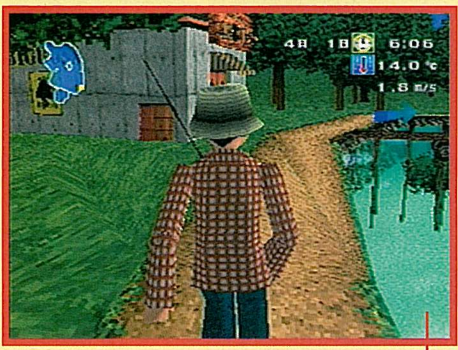
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	BANPRESTO
PROGRAMADOR	TEAMDAIWA



Modo Pez. Por su absoluta originalidad, este curiosísimo modo Pez es lo mejor de todo este fétido juego. Este subjuego es un *shoot´em-up* en el que deberemos zamparnos a otros peces tras haberlos cazado con nuestra mirilla. Lo malo es que entre tanto pez también se cuela de vez en cuando un anzuelo. Si no logras escapar, se acabó el juego y comienza tu existencia como segundo plato.





Aunque al principio nos pareció que pasear por el lago tenía su encanto, tras un par de vueltas nos dimos cuenta de que también puede dormirte.





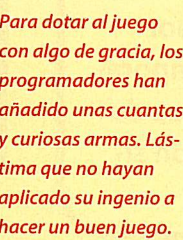


Como podéis contemplar en la pantalla, el mapa es tan preciso y concienzudo en el detalle como en cualquier simulador de pesca. Para hacer estas memeces, mejor que no hagan nada de nada.

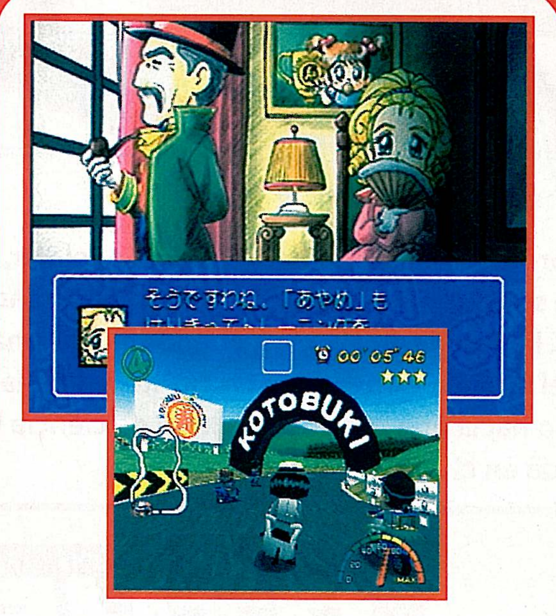








Para dotar al juego con algo de gracia, los programadores han añadido unas cuantas y curiosas armas. Lástima que no hayan aplicado su ingenio a hacer un buen juego.







Con **Kotobuki Grand Prix** para ***PlayStation*** podemos decir casi lo mismo que con Let´s go Bassfishing. Seducidos por el alucinante aspecto de unas pantallas aparecidas en una revista japonesa, nos apresuramos a cazarlo con tan mala suerte que los cazados hemos sido nosotros. **Kotobuki Grand Prix** es un juego de motos elemental, soso y muy limitado en el que sólo podemos salvar a sus personajes por la simpatía del diseño. Con un manejo de las motos desquiciante, unos circuitos muy enrevesados y una rutina de reconocimiento de choques severa, que nos deja parados al más mínimo roce con los laterales, cada carrera se convierte en un gran concurso de despropósitos. Lo más triste es que, por muy mal que pilotemos, casi siempre terminaremos entre los primeros por diferencia de motor y la extrema torpeza de los rivales. Una vez que ya conozcamos un poco los circuitos, con tener un poco de cuidado y no acelerarnos demasiado en las curvas, la carrera será pan comido. Si a este desatino le sumamos que **Kotobuki Grand Prix** apenas cuenta con modos de juego, empezaréis a entender nuestra tremenda desilusión. Ni la opción para dos jugadores puede salvarlo del desastre absoluto. Nos habíamos preparado para un gran festín y en este banquete sólo nos han ofrecido aperitivo y con tan poca sustancia que casi preferimos seguir hambrientos. De malo que es, no parece ni siquiera japonés.

DE LUCAR



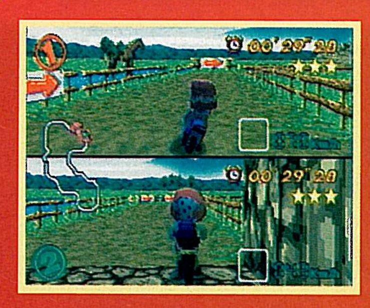
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SYSCOM E.
PROGRAMADOR	SYSCOM E.



KOTOBUKI GRAND PRIX







Dos Jugadores. Si las penas con pan son menos, los malos juegos con dos jugadores tampoco mejoran. No es que este modo esté mal hecho, lo que pasa es que el juego tiene tan poca gracia que ni siquiera la buena compañía podrá sacarnos del más absoluto de los sopores. Si de verdad es un amigo no le invites a jugar a esto. Apaga la consola, sal a la calle y comprueba lo bella que puede ser la vida lejos de este juego.



La protagonista de Athena y Psycho Soldier, recreativas que sólo los más veteranos recordaréis creadas por SNK hace más de 12 años, abandona por una temporada el famoso torneo King Of Fighters para lanzarse de lleno hacia una extraña aventura de ciencia ficción situada en el año 2010.





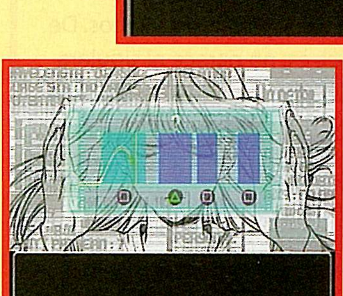




PlayStation

ATHENA AWAKENING FROM THE ORDINARY LIFE







Después del «flojo» King Of Fighters: Kyo, YUMEKOBO vuelve a convertir en protagonista de un *RPG* a otro de los personajes más emblemáticos de la saga King Of Fighters, más concretamente y tal y como reza el título del juego, a Athena Asamiya. Pese a que el argumento, además de estar en japonés, es un tanto complicado (mezcla elementos relacionados con poderes mentales, entes diabólicas y la manipulación de ADN), el sistema de juego nos recordará a títulos como Resident Evil, y nos ayudará a asimilar paso a paso la historia del juego. La Athena que aparece en este título poco tiene que ver con la que aparece en KOF, ya que a pesar de que A:AFTOL está situado en el 2010, al principio no conoceremos ningún poder mental y tendremos que ir aprendiéndolos a medida que avanzamos. El modo en el que deberemos aprender y ejecutar los poderes psíquicos de Athena, entre los que se encuentran la psicometría, la telepatía o la clarividencia, es uno de los puntos más sorprendentes de Athena, ya que es similar al metodo empleado en Parappa The Rapper para cantar. **DOC**



SUPER Information

FORMATO	3 CD-ROM
PRODUCTOR	SNK
PROGRAMADOR	YUMEKOBO



Como era de esperar, Sie Kensou, que está perdidamente enamorado de Athena, también aparecerá varias veces durante el juego.





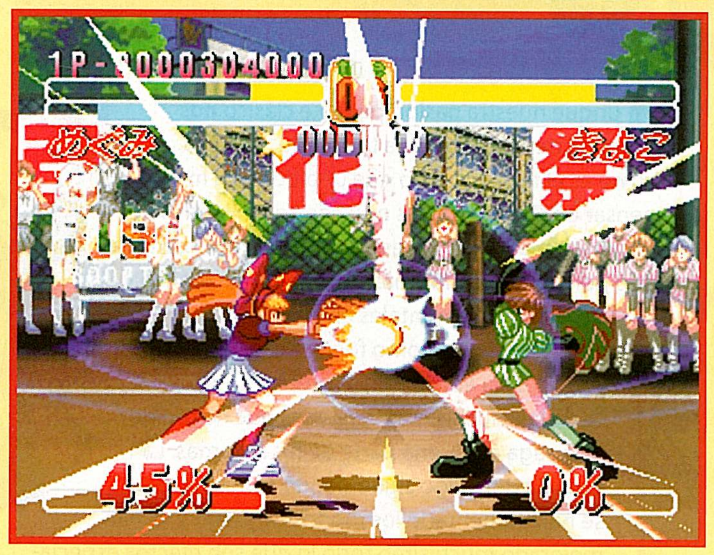


Tras su paso por consolas como **SUPER FAMICOM, PC ENGINE O SATURN,** Asuka, la eterna colegiala, hace aparición en **PLAYSTATION** en una versión que supera en todos los aspectos a cualquiera de las anteriores. Aunque esta lucha no sea «libre» y en barro, los combates estarán protagonizados sólo por féminas, al igual que en las otras versiones.

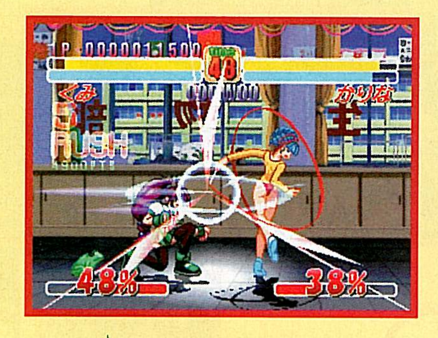








En la pantalla de abajo podéis observar a **DE LUCAR** *en salto de cama y sin gafas, ejecutando su demoledor «superataque de la sobaca mohina citroneta».*







La luchadora de la derecha ha confundido uno de los petardos sobrantes de las fallas con cierto artículo de higiene femenina, inaugurando así un nuevo metodo de depilación drástica.



Después de la gran cantidad de entregas aparecidas para múltiples sistemas, al fin Asuka y sus amigas hacen aparición en **PLAYSTATION**, consola que nunca había tenido la posibilidad de albergar en su interior al elenco de colegialas agresivas que componen **ASUKA 120% FINAL BURNING FESTIVAL**. El juego ha sido programado por FAMILY SOFT de un modo sorprendente, a pesar de que la compañía no forma parte de la élite de la programación encabezada por SQUARE, NAMCO, KONAMI o CAPCOM. Durante los combates, que cargarán en un tiempo mínimo ante nuestros atónitos ojos, se sucederán todo tipo de efectos de luz y transparencias a medida que ejecutemos los espectaculares especiales y *supers*, que le dan un aspecto realmente atractivo al juego. Su aspecto gráfico no es lo único que nos llamará la atención en **ASUKA**. Su frenética jugabilidad, a pesar de no llegar a niveles de perfección como los de KOF'98 o STREET FIGHTER ALPHA 3, no es ni mucho menos de las peores, aunque a veces, la velocidad a la que se desarrollan los combates pueden hacerlos un tanto confusos. Como complemento a la jugabilidad de **ASUKA** se encuentran los diferentes modos seleccionables, entre los que destacan el *Arcade* y el *Story* y los 3 personajes ocultos, que unidos a las 12 luchadoras principales, conforman una cifra más que aceptable. **DOC**

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	FAMILY SOFT
PROGRAMADOR	FAMILY SOFT



Esta animadora muestra orgullosa los pompones que se ha hecho con dos de las infames pelucas de **DE**

Estos impresionantes efectos de luz se sucederán continuamente en cada uno de los combates de Asuka.

PlayStation

ASUKA 120% FINAL







Aunque nuestra pasión por este clásico nos haría defenderlo hasta la muerte, un Puyo Puyo no es el tipo de juego que uno tiene en mente al pensar en ***Dreamcast***. Las muchas posibilidades de esta máquina parecen excesivas para un título caracterizado por ser uno de los más sencillos en lo gráfico y de los más elementales en cuanto a mecánica. Sea como fuere, **Puyo Puyo 4** es la edición más completa de las muchísimas versiones que ha tenido esta saga en buena parte de los sistemas. La esencia del juego sigue siendo la misma, pero se han aumentado los modos de juego y se han mejorado muchísimo todo lo que son efectos especiales. Aunque no parezca una aportación demasiado potente, conviene recordar la extraordinaria jugabilidad y la impresionante capacidad de entretener que atesora todo Puyo Puyo que se precie. Enfrentarse a la CPU o jugarse unas partidas en su modo para cuatro jugadores simultáneos, nos hará pasar momentos de jugabilidad absolutamente antológica.

DE LUCAR



Super Information	
FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA















Aunque su aspecto tiene menos gracia que sufrir un apretón en el bus en hora punta, el modo para varios jugadores es tan divertido como que lo sufra el conductor.



Magias. Es, sin duda, lo más vistoso de todo el juego. Cada personaje tiene las suyas y se pueden activar con sólo pulsar un botón. El máximo de magias por jugador es de tres, y se pueden recuperar a base de mandarle pompitas al rival. Lo mejor es guardarlas para el final. Por cierto, en ocasiones son tan aparatosas que no nos dejarán ver absolutamente nada de nuestra pantalla.





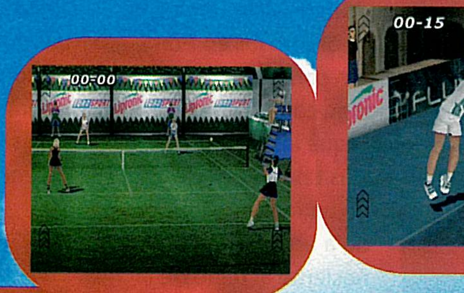


All Star Tennis '99

Desafía a tus estrellas

- 8 de los mejores jugadores del tenis mundial. M. Chang, J.Novotna, G. Kuerten, R.Kracjicek, M. Philippoussis, A. Coetzer, C. Martinez, J. Bjökmanl.
- 8 pistas diferentes con diferentes superficies de juego.
- Golpes especiales: Dejadas, "Smash", Revés, Globos, Voleas.
- Movimientos exclusivos: Todos los tenistas tienen 3 movimientos especiales y uno personalizado para cada jugador.
- 3 Modos de juego: Smash Tenis, Arcade y tenis bomba.









SUPERJUEGOS: 92%

"ALL STAR TENNIS´99 Tiene todos los ingredientes necesarios para lograr un gran éxito entre los aficionados".

" Nota de la Versión PlayStation ".

HOBBY CONSOLAS: 91%

Un simulador muy realista pero sumamente jugable a la vez, lo que le convierte en una oferta ineludible para los amantes del deporte de la raqueta.

" Nota de la Versión PlayStation ".







Disponible también en



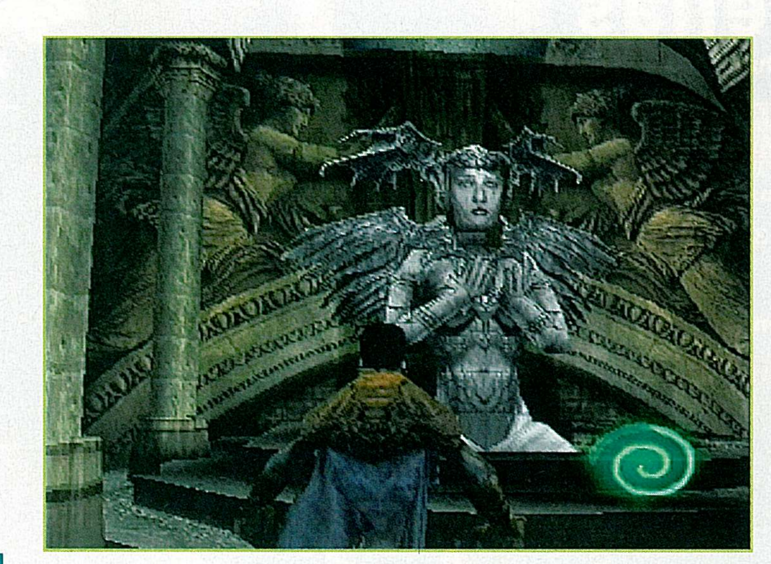
UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es



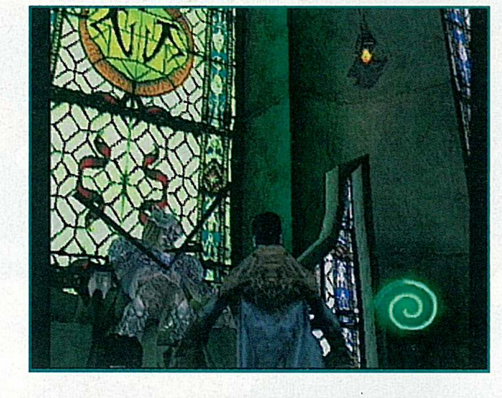
SOUL REAVER

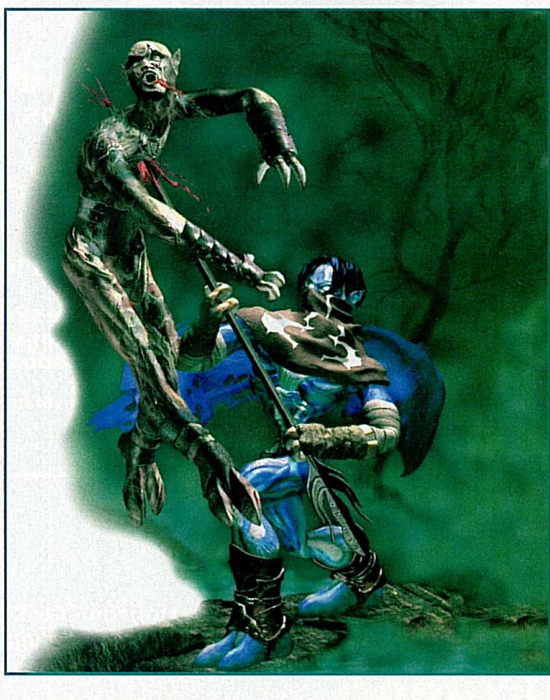
EIDOS
CRYSTAL D.
CD ROM
EEUU

Un juego que devorará tu alma



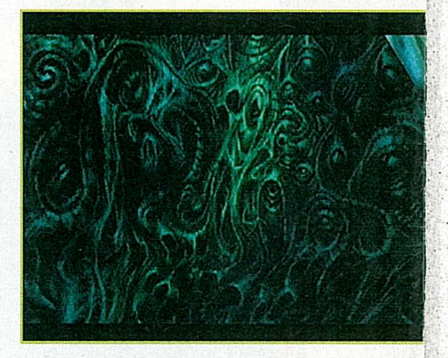
Los muchachos de SILICON KNIGHTS nos dejaron un grato recuerdo con uno de los grandes títulos de culto de la historia de **PLAYSTATION**, BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN. Un juego con tintes de *RPG* que nos narraba las aventuras de un noble caballero después de transformarse en un vampiro. Sus andanzas por el reino de Nosgoth, con una ambientación gráfica espléndida, consiguieron cautivarnos durante horas y horas jalonadas con increíbles secuencias de vídeo. Ahora, bajo el sello de CRYSTAL DYNAMICS llega la segunda parte, un nuevo alarde de genialidad bajo el nombre de **LEGACY OF KAIN II: SOUL REAVER**. El desarrollo del juego enlaza con la historia de la primera entrega y vuelve a tener como marco las inhóspitas tierras de Nosgoth y, lo que es más impresionante aún, todos los lugares significativos de LEGACY OF KAIN han sido rediseñados en 3D, lo que aumenta de una forma espeluznante la espectacularidad de los paisajes, obra del inagotable talento de sus creadores. Creo que hasta la fecha no hemos visto unos gráficos tan asombrosos en **PLAYSTATION**, salvo contadas excepciones, con un robusto *engine* 3D que les ha permitido utilizar unas texturas que dotan de un realismo inusitado a un mundo perteneciente al reino de la fantasía. En **SOUL REAVER** no sólo te sorprenderán sus mastodónticos escenarios. La importancia que se ha concedido a la historia que vive este vampiro, reconvertido en segador de almas, queda patente desde la fantástica secuencia introductoria y, es más, se ve reflejada desde el primer minuto de juego, con unos diálogos que a veces nos harán dudar si nos encontramos ante un juego o ante una película. Para colmo, la versión *PAL* cuenta con uno de los mejores doblajes al castellano, junto a METAL GEAR, para los 32 *bits* de SONY, acorde con el tono épico de la aventura en todo momento. Los que tuvieron la suerte de conocer LEGACY OF KAIN podrán comprobar que en esta segunda parte, además de encontrar representados

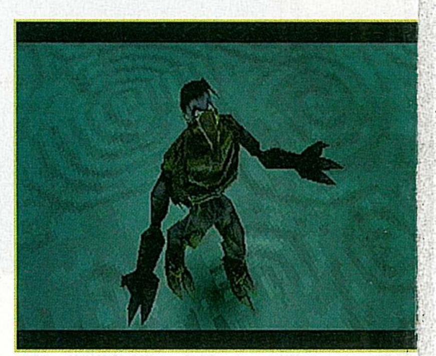




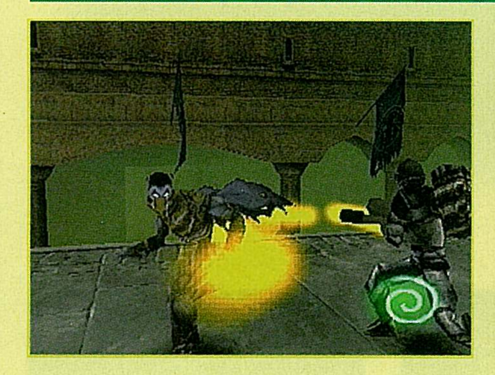
Después de la intro asistiremos a un diálogo entre Raziel y un ser del que sólo escuchamos la voz, que le impone la misión de destruir a Kain, y terminar con su reinado de terror.





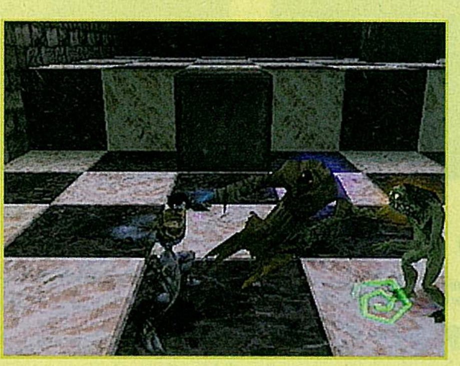


Sed de almas





Los enemigos de Raziel no se contentarán con atacarle a lo loco. Tienen sus propias estrategias, esquivan tus acometidas o atacan por grupos. Por su parte, Raziel cuenta con diferentes armas que irá hallando en su camino, para empalar y quemar a los vampiros.

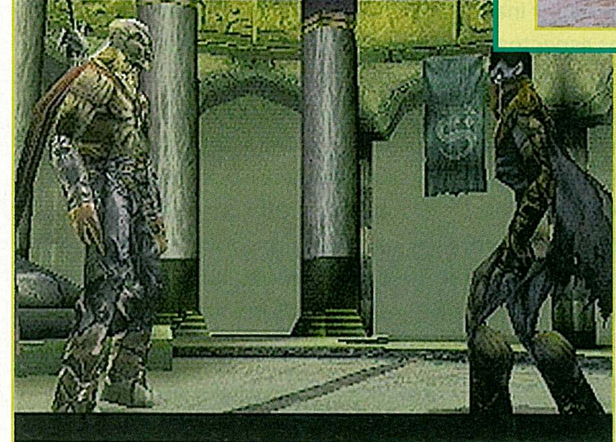




Soul Reaver cuenta con unos gráficos de ensueño



A la derecha podemos ver a Raziel frente a una de las múltiples puertas que sirven para teletransportarse de un lugar a otro.



Raziel encontrará al temible Kain, el Señor de los Vampiros, en más de una ocasión mientras recorre las tierras de Nosgoth. Sólo cuando haya aumentado su poder podrá luchar contra él.





lugares familiares, el sistema de juego también se ha dejado influir por la primera entrega. Raziel, el protagonista, se mostrará como un personaje un tanto indefenso en sus primeras escaramuzas contras sus antiguos congéneres, los vampiros. Sólo con el paso del tiempo podrá obtener nuevos poderes, como inmunidad al agua o escalar, y conseguir nuevas armas, sobre todo la mortífera Segadora de Almas de Kain, que le harán mucho más fácil sus andanzas en el mundo material. Porque Raziel, al comenzar el juego, despierta del sueño eterno en el mundo de los espectros. Allí se le impone la misión de liberar a Nosgoth del yugo de los vampiros, pero para conseguirlo tiene que hacerlo bajo un cuerpo material si quiere que sus acciones tengan efecto en el mundo real. De esta forma, a lo largo de su aventura no le quedará más remedio que ir pasando del plano espectral al material para resolver puzzles, encontrar nuevas salidas a otras zonas y, en definitiva, dirigirse hacia el enfrentamiento final contra el que antes fuera su dueño y señor, Kain. Hay que tener en cuenta que Raziel deberá visitar varias veces algunos emplazamientos para explorar lugares que

Y se hizo la luz







Cuando Raziel pierda su energía pasará al reino espectral. Allí tendrá que recuperar toda su fuerza y hallar los portales que le permitan pasar al mundo material. Se trata de unos círculos azules, en los que podrá realizar un hechizo, y con un efecto de *morphing* pasará al otro lado.

SOUL REAVER





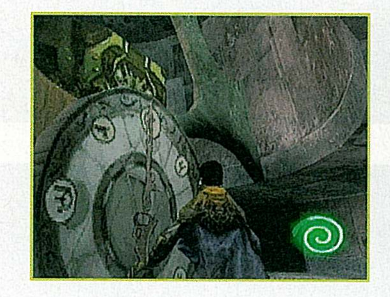


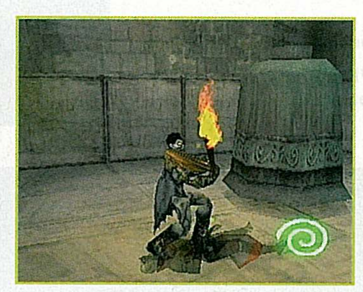






La dramática intro de Soul Reaver sirve de enlace con el argumento del primer LOK







antes se encontraban fuera de su alcance, y que después de conseguir nuevas habilidades u objetos dejarán de ser inaccesibles. Otro de los aspectos sobresalientes son los enemigos que Raziel encontrará en su camino. Todos cuentan con una inteligencia artificial que os puede poner en más de un aprieto, aunque el protagonista nunca muere, simplemente regresa al plano espectral. **Soul Reaver**, por lo que hemos podido ver hasta el momento, se confirma como un título sólido, con un apartado gráfico de ensueño (basta echar un vistazo a las pantallas que os ofrecemos en estas páginas) y una línea argumental que te hipnotizará de principio a fin. En resumen, nos encontramos ante un título que tiene todas las trazas de convertirse en una de las grandes sorpresas de este año para ***PlayStation***. **R. DREAMER**

Final Bosses

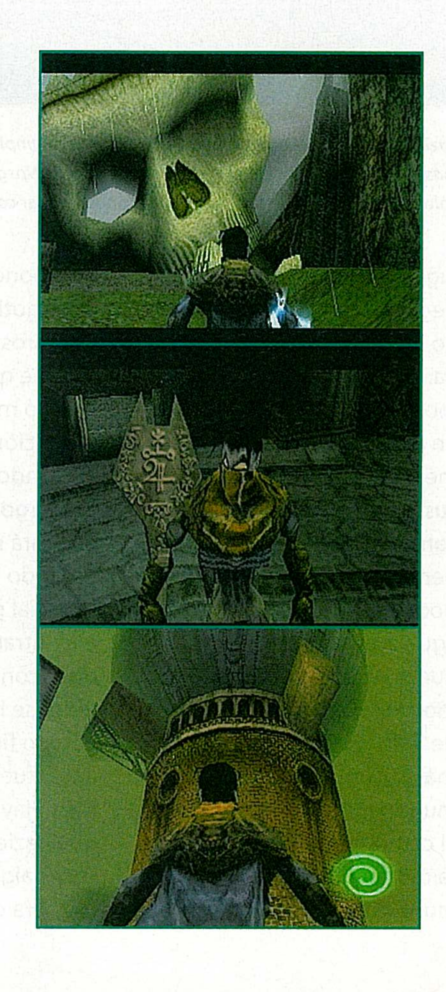






1 Un impresionante y gigantesco bicho con forma de insecto se oculta en una tenebrosa gruta de Nosgoth.
2 El enfrentamiento final con Kain requerirá tener la barra de energía a tope y unos nervios de acero.
3 Raziel deberá enfrentarse muchas veces a antiguos camaradas.

Ha resultado inevitable para los creadores de **Soul Reaver** introducir jefes finales en su criatura. Y no lo podían haber hecho mejor, porque todos son impresionantes en su aspecto físico y temibles en sus ataques... aunque Kain se lleva la palma.



EXPEDIENTE X EL JUEGO

La verdad está ahí fuera



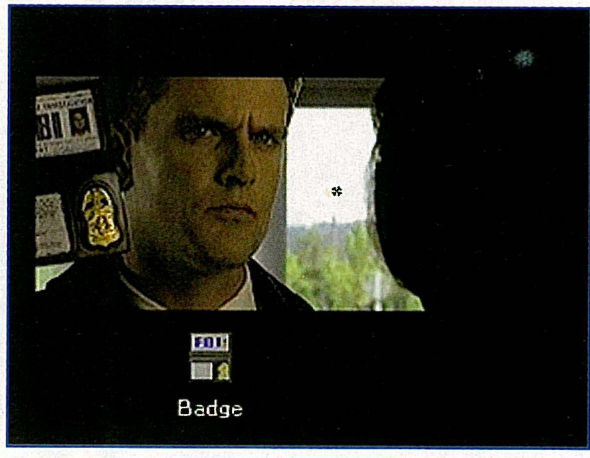
FOX INTERACT.
HyperBole Stu.
4 CD ROM
EE.UU.



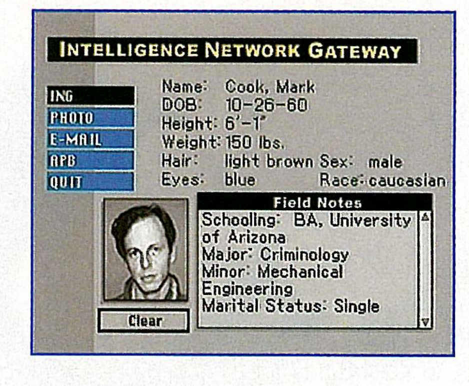
nombres implicados en la creación de esta verdadera película interactiva, en la que participan (cómo no) **David Duchovny** y **Gillian Anderson** en sus conocidos papeles de agentes Mulder y



En Expediente X El Juego el usuario no toma el papel de Mulder o Scully, sino el de Craig Willmore, un agente del FBI encargado de buscar el paradero de ambos. Estará acompañado al principio de la investigación por el director adjunto Skinner y posteriormente por la detective Astadourian.



La cuenta atrás para el lanzamiento en **España** de la aventura gráfica basado en Expediente X está a punto de concluir. Será finalmente SONY COMPUTER ENT. quien distribuya la versión ***PlayStation***, en lugar de ELECTRONIC ARTS (responsable de la, hace ya tiempo, comercializada entrega de *PC/Mac*). Desarrollado por HYPERBOLE STUDIOS, **X-Files The Game** utiliza la tecnología *Virtual Cinema* para introducir al jugador en el apasionante y enigmático universo de los expedientes X a través de escenarios digitalizados y un sinfín de secuencias de vídeo. Rodada en 30 localizaciones diferentes de **Seattle** como si de un episodio más se tratara, en el desarrollo de esta aventura gráfica participaron gran parte del equipo de producción de la serie. **Frank Spotnitz** (guionista y productor ejecutivo), el director de fotografía **Jon Joffin** o el músico **Mark Snow** son algunos de los



A la izquierda, una de las herramientas mas importantes del arsenal de Willmore: un ***Newton*** *de APPLE. Abajo, algunas de las situaciones a las que deberás enfrentarte: tomar fotos y disparar.*







Scully, junto a otro gran número de secundarios de lujo, incluido el director adjunto Skinner (**Mith Pileggi**). El usuario toma el papel del agente del FBI Craig Willmore (**Jordan Lee Williams**), en su búsqueda del paradero de Mulder y Scully, para lo cual deberá interrogar a un montón de sospechosos, recolectar pistas, tomar fotos e incluso liarse a tiros. La trama del juego, obra del propio **Chris Carter** (creador de la serie), está a la altura de los mejores episodios, y lo mejor de todo es que esta versión ***PlayStation*** ocupa tres CDs menos que su homónimo para ***PC***, y según SCE llegará con textos en castellano y con voces a cargo de los actores de doblaje de la serie de TV. **NEMESIS**

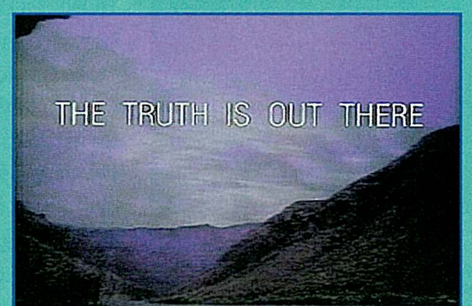


Expediente X llegará con voces y textos en castellano



Un episodio más



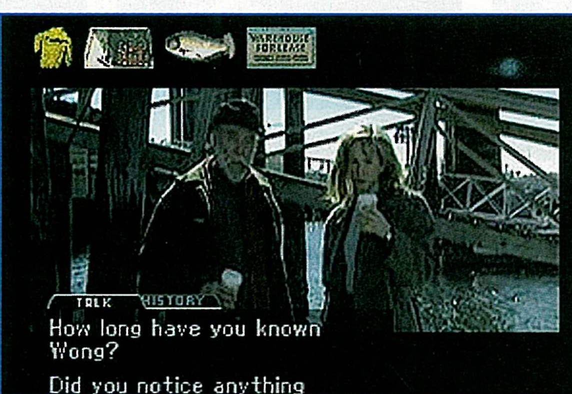


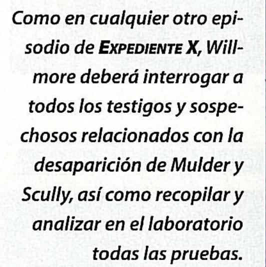
Como si de otro episodio de TV se tratara, el juego incluye la cabecera original de la serie, amenizada por el popular tema musical de mark snow.



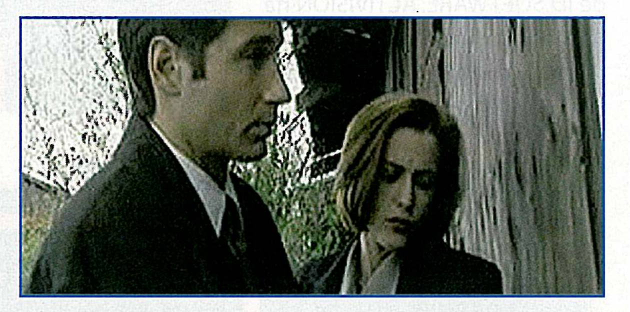


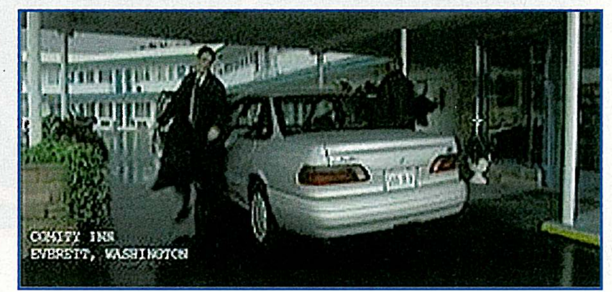
Como en cualquier otro episodio de ***Expediente X****, Willmore deberá interrogar a todos los testigos y sospechosos relacionados con la desaparición de Mulder y Scully, así como recopilar y analizar en el laboratorio todas las pruebas.*











QUAKE II

Llega para poner las cosas en su sitio

ACTIVISION
Raster Prod.
256 Megas
EE. UU.









El género de los *shoot'em-up* en prespectiva subjetiva ha sufrido una evolución muy importante en los últimos años. Sistemas como los **COMPATIBLES PC**, más dotados potencialmente para este tipo de trabajos, ofrecen auténticas virguerías de la técnica que resulta tremendamente complicado emular siquiera en potentes consolas como **NINTENDO 64**. Aún así, y mientras esperamos a la llegada de los futuros sistemas de 128 *bits* como **PLAYSTATION 2** y la más inmediata **DREAMCAST**, hay gente que se aventura a versionar un clásico como **QUAKE II**, cuyo aclamado motor gráfico es uno de los impulsores de la mentada revolución. Para llevar a buen puerto la conversión del clásico de ID SOFTWARE, ACTIVISION ha contado con un grupo de programación repleto de recursos (no hay más que ver el resultado) llamado RASTER PRODUCTIONS. La conversión, a día de hoy, y cuando aún le queda bastante tramo por recorrer hasta llegar a la versión final, ofrece un aspecto muy similar al del **QUAKE II** original. Además, y gracias al uso del *Expansion Pak* de NINTENDO, se ha logrado que la resolución de pantalla sea mayor, con unos fondos mucho

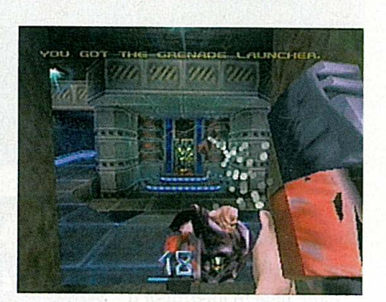


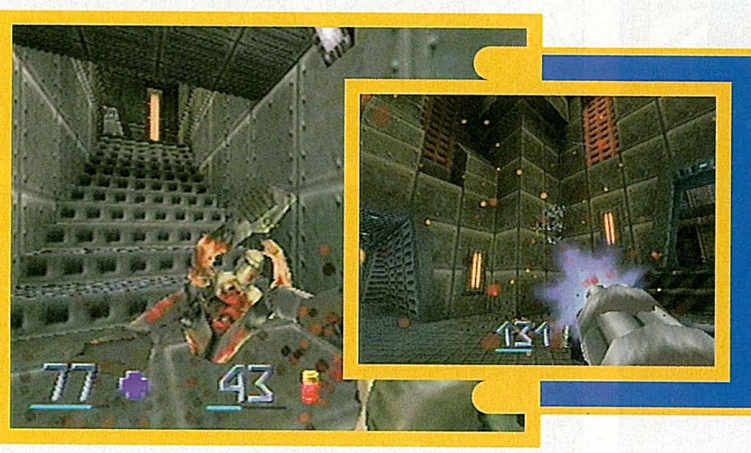
El mapa del juego, con las seis estaciones que se debe visitar. Cada una cuenta con numerosas misiones.











Armas

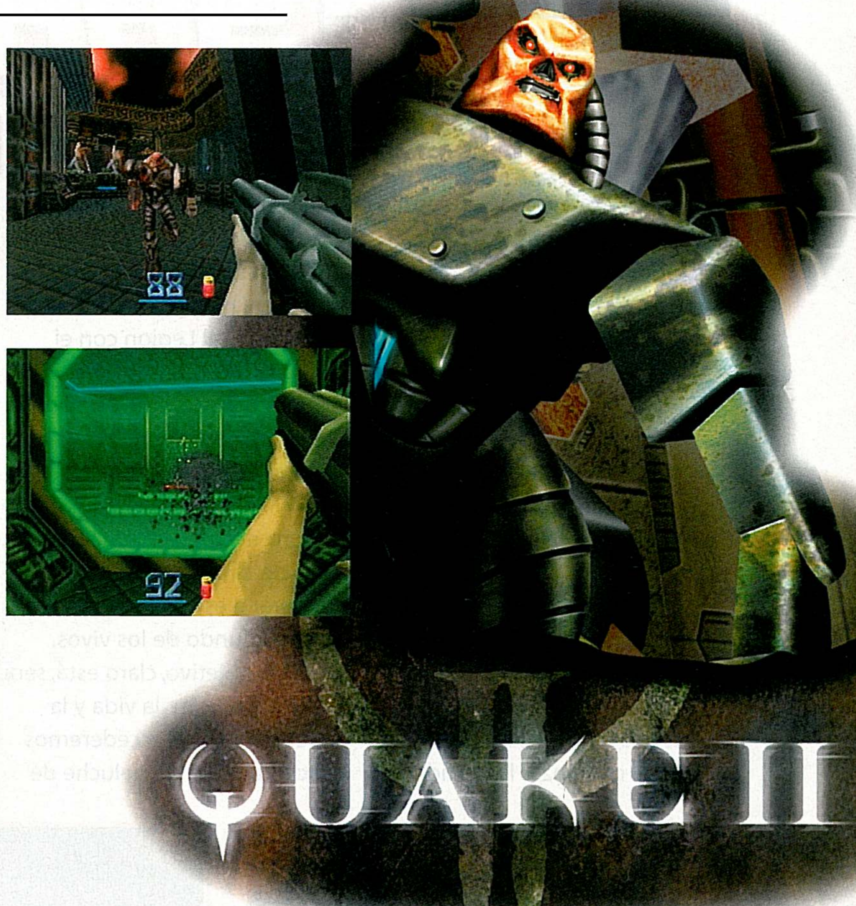
Los últimos *shoot'em-up* de este tipo se esfuerzan por crear mejores y más devastadoras armas. QUAKE II fue de los primeros títulos en los que este aspecto cobro una importancia casi vital. Las animaciones de algunas eran geniales.





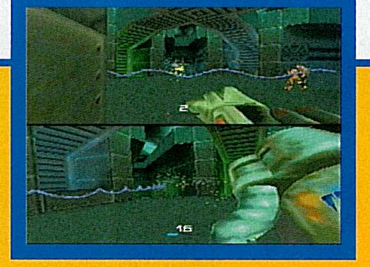


En el caso de que no dispongamos del dichos Controller Pak para grabar partidas, siempre se podrá recurrir a los pesados passwords que se nos proporcionarán nada más finalizar el nivel. Lástima que sean tan sumamente largos.

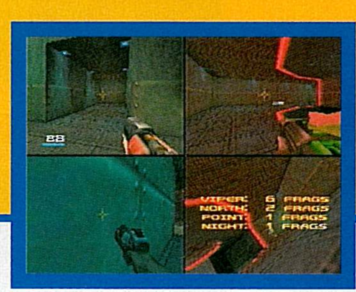












más nítidos y definidos. En cuanto a los mapeados, parece que se han respetado bastantes de los niveles originales de ***PC***, aunque ni el juego comienza en el mismo lugar, ni sigue el mismo camino (por lo menos en esta versión). Cabe destacar, a nivel gráfico, que hay momentos en que el personaje protagonista se ve en tercera persona, aunque únicamente cuando se introduce en determinados lugares del mapeado. Para finalizar, destacar la fluidez con que se mueve todo el entorno 3D del juego, algo que resulta bastante meritorio, más aún si se tiene en cuenta la elevada resolución con la que trabaja. En definitiva, y a falta de que la versión final llegue a nuestras manos, cabe pensar que **QUAKE II** se convertirá fácilmente, en el mejor *shoot'em-up* 3D para ***NINTENDO 64***.

J.C. MAYERICK

Multijugador

Uno de los aspectos más interesantes de los *shoot'em-up 3D* de última generación es el relativo a los modos multijugador. A falta de conexiones a servidores en *Internet* u otro tipo de juegos en red, ***NINTENDO 64*** soluciona la papeleta recurriendo al viejo uso de dividir la pantalla en tantas partes como jugadores participen. En **QUAKE II** pueden ser hasta cuatro simultáneamente, y podrán participar en los modos *Deathmatch*, *Fragteams*, *Flagwars* y *Deathtag*. El problema, como es obvio, es que desaparece el factor sorpresa, el no saber dónde se encuentra éste o aquél jugador. A pesar de todo, qué se le va a hacer, no hay otra solución posible.





Lo único negativo son las animaciones, bastante pobres. Esperemos que cambien en la versión final.



SUPER NUEVO

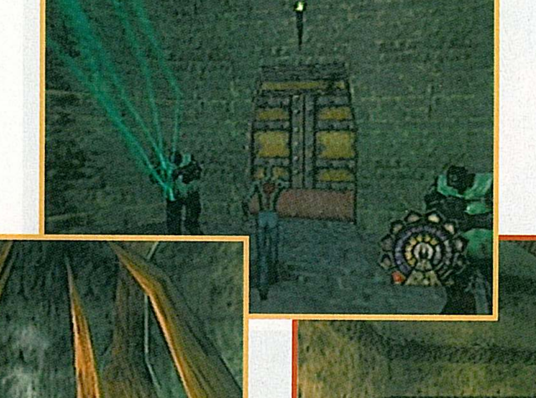
SHADOWMAN

ACCLAIM

IGUANA

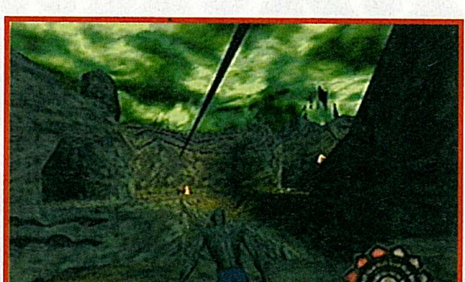
256 Megas · E.E.U.U.

Hace dos meses, **R. Dreamer** os presentó en exclusiva **Shadowman**, un impresionante juego basado en un cómic de ACCLAIM (al igual que Turok) que nos ponía en la piel de Mike LeRoi, asesino a sueldo con la capacidad de cruzar el umbral que existe entre la vida y la muerte. En esta ocasión ya hemos tenido la oportunidad de jugar a una versión prácticamente finalizada del juego, en la que destaca su tremendo *engine* gráfico y su magnífico argumento, digno de uno de los capítulos de Tales From The Crypt. Al comenzar la partida, la *intro* nos mostrará cómo Jack el Destripador se suicida, frustrado al no conseguir la vida eterna y llevado al mundo de los muertos por un tal Legion con el objetivo de construir el Asylum (Jack era arquitecto), un edificio donde se concentrarán las oscuras almas de todos los *Serial Killers* y un llamado Motor Oscuro, el cual, alimentado a base de almas, servirá para devolver a estos asesinos en serie al mundo de los vivos. Nuestro objetivo, claro está, será el de viajar entre la vida y la muerte, a la cual accederemos gracias al osito de peluche de nuestro pequeño hermano asesinado, para destruir el tal Motor Oscuro y acabar con los planes de Legion. A lo largo de nuestro periplo entre la vida y la muerte tendremos a nuestra disposición una gran variedad de armas, las cuales poseerán diferentes características dependiendo



Los Gad

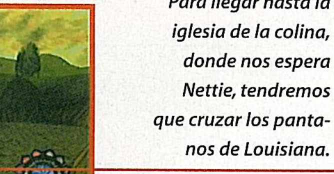
Los Gad son tatuajes que nos permitirán, por ejemplo, andar sobre la lava.





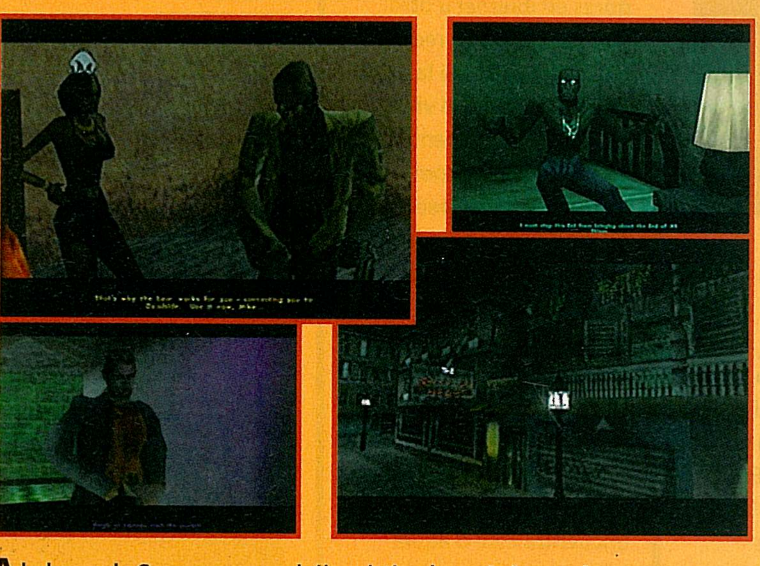
Louisiana

Para llegar hasta la iglesia de la colina, donde nos espera Nettie, tendremos que cruzar los pantanos de Louisiana.

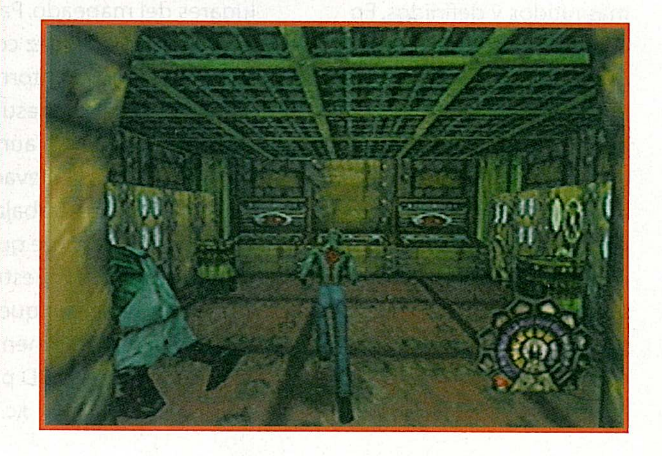


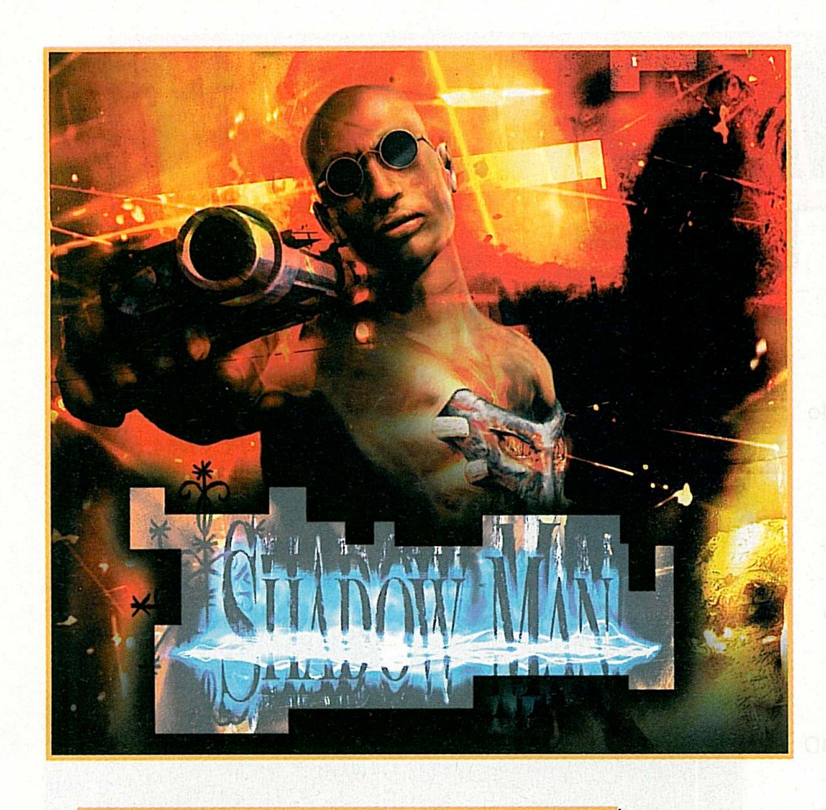


Secuencias Cinemáticas



A lo largo de **Shadowman** podréis asistir a las más impresionantes escenas cinemáticas que se hayan visto nunca en ***Nintendo 64***. Atentos, porque en la versión *PAL* las voces y los textos estarán en español.





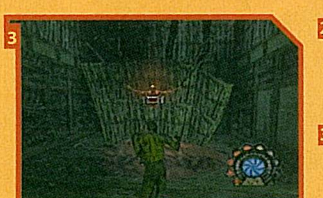
de la zona donde nos encontremos. Así, si utilizamos la *Desert Eagle* en el mundo de los muertos, ésta se convertirá en la *Shadowgun*, arma que canaliza la muerte de la *Shadowmask* (la máscara que Mike LeRoi lleva cosida al pecho) a través de sus proyectiles, los cuales se convierten en mortíferas cuchillas que abren los cuerpos de los enemigos, dejando su alma al descubierto. Mike LeRoi también tendrá la posibilidad de utilizar dos armas a la vez, de tal manera que en ciertos escenarios será necesario colocar en una mano una linterna para ver con claridad el entorno que nos rodea y en la otra, un arma para destruir a los enemigos. A medida que avancemos en el juego, iremos adquiriendo habilidades mágicas, las cuales se manifiestan en el cuerpo de Shadowman como tatuajes llamados *Gad*, y que nos permitirán incluso hacernos inmunes al fuego. Eso sí, dichas habilidades no funcionarán en el mundo de los vivos, ya que allí Mike LeRoi carece de poderes sobrehumanos. Prepárate a cruzar el umbral entre la vida y la muerte, porque Jaunty, la serpiente del tarot, está esperandote para abrirte la puerta del Asylum y enfrentarte al terror en estado puro. **DOC**

Truculentowman

En SHADOWMAN no todo serán saltos, magia vudú y demás tonterías flojas, en ciertas ocasiones tendremos la oportunidad de ver escenas truculentas de una crudeza que no hubiera pasado hace unos años por una consola de NINTENDO ni camuflada. Dedicado a los amantes del *gore*.

1 

2 

3 

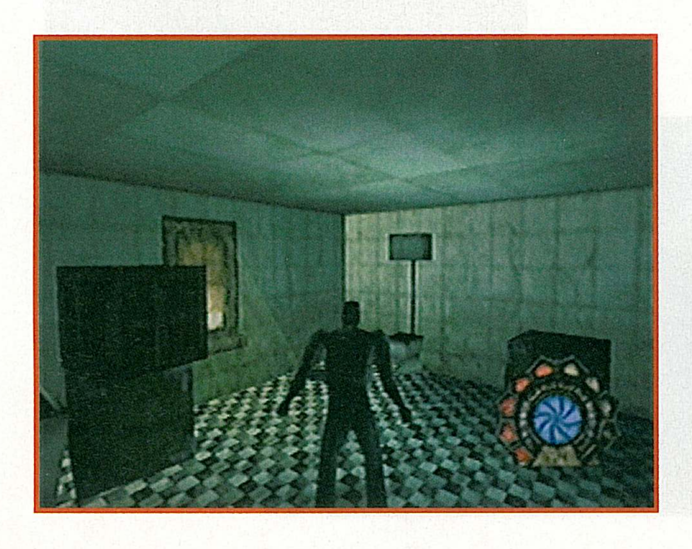
1 ***La puerta del Asylum***
Jaunty, la serpiente del tarot, nos abrirá la puerta del Asylum.

2 ***Almas en pena***
Escenas como la de la pantalla os pondrán los pelos de punta.

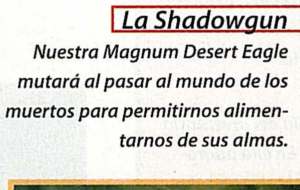
3 ***Cuerpos desmembrados***
Para los sedientos de sangre también hay ración en SHADOWMAN.



La iglesia de la colina
Aquí nos espera Nettie para darnos instrucciones precisas sobre cómo llevar a cabo nuestra misión, así en la tierra como en el infierno.



La Shadowgun
Nuestra Magnum Desert Eagle mutará al pasar al mundo de los muertos para permitirnos alimentarnos de sus almas.





Las almas oscuras
Este es el aspecto de las almas oscuras que tendremos que liberar y posteriormente engullir.

SHADOWMAN

ACCLAIM
IGUANA
CD ROM ESTADOS UNIDOS

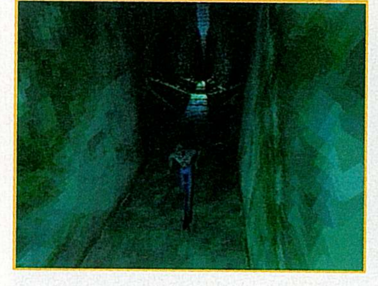
Asesino a sueldo en el infierno

La versión *PLAYSTATION* de este juego basado en un cómic de ACCLAIM, cuyo reportaje os presentó **R. DREAMER** hace un par de números, comienza a dar sus primeros pasos, más concretamente con la *beta* que os mostramos en estas páginas que, aunque no se encuentra ni al 50% de su desarrollo, ya sorprende por su colorista y detallado universo 3D. El aspecto inicial que presenta esta versión de **SHADOWMAN** es realmente impresionante, sobre todo en lo que se refiere a los efectos de luz aplicados a los coloristas escenarios, que en muchos casos recuerdan a los del magnífico NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE. La jugabilidad del título de ACCLAIM, aunque no está completamente definida en esta versión *beta*, resulta una mezcla entre un *shoot'em-up* 3D en tercera persona y una aventura cuyo argumento, digno de una película (más bien de un cómic) os cautivará de principio a fin debido sobre todo a su temática relacionada con el mundo de los muertos. La versión para ***PSX*** aparecerá en el mercado algo más tarde que las de ***PC*** y ***N64***, pero os aseguramos que merecerá la pena esperar para viajar con **SHADOWMAN** al mundo de los muertos.

DOC









De todo un poco









1 *Mike LeRoi de camino a la iglesia de la colina, a través de los pantanos de Lousiana.*

2 *Esta es la pantalla del inventario de Shadowman. En ella podremos usar hasta el osito de Luke.*

3 *Uno de las acciones que podemos realizar es nadar. En el mundo de los muertos no nos ahogaremos.*

4 *Estos portales sólo se abrirán si recuperamos un cierto número de almas oscuras.*



Mike LeRoi es capaz de realizar una gran cantidad de acciones, como por ejemplo escalar, nadar o, lo que tenéis en la pantalla, avanzar colgado de una cuerda. Eso sí, para hacerlo deberemos guardar la pistola.

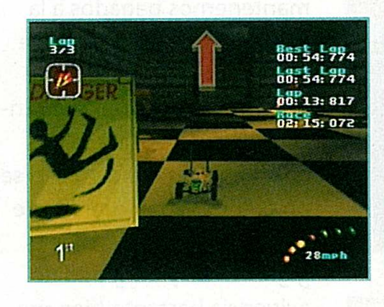


En algunos momentos del juego encontraremos situaciones como ésta, en la que el juego se convierte en un plataformas 3D.

REVOLT

ACCLAIM
PROBE
96 Megas
EE.UU.

Gran diversión y pequeños coches







A pesar de que el mundo del radio control no ha sido muy explotado por las compañías de videojuegos, existen varios títulos que plasman a la perfección este pequeño gran hobby. Los primeros que se aventuraron a hacerlo fueron los programadores de RARE con sus RC Pro Am para ***NES*** y ***Game Boy***, y los últimos han sido GREMLIN y su Buggy para ***PC*** y ***PSX***; TAITO con su recreativa RC de Go!; INTERPLAY con su Stunt Copter y, por último, ACCLAIM con este Revolt. Aunque a primera vista el juego de ACCLAIM pueda parecer muy similar al ya mencionado Buggy, la verdad es que Revolt lo supera ampliamente en lo que a gráficos y jugabilidad se refiere. Cada uno de los coches seleccionables posee unas marcadas características en lo que a su manejo se refiere, el cual, tal y como comprobarán los aficionados al mundillo del radio control, se asemeja de un modo sorprendente al de los coches a radio control reales. Los escenarios del juego son otro de los puntos fuertes, ya que no sólo están bien realizados y se mueven con una soltura impresionante, además corresponden a localizaciones como un jardín botánico o una callejuela con sus coches y sus aceras, lo cual hace aún más real la sensación de estar manejando un vehículo radio controlado. El mes que viene os ofreceremos una completa *review* con la versión final de Revolt.

DOC

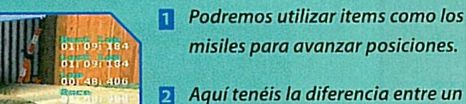
*LAS FLECHAS ROJAS de la pantalla inferior, aunque lo parezcan, no son un plano de la nariz de **Nemesis**, sino un aviso de la siguiente curva. En la pantalla de arriba podéis ver sobreimpresionada la palabra GO! que indica el comienzo de la carrera.*





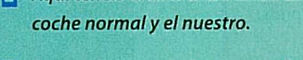






1 *Podremos utilizar items como los misiles para avanzar posiciones.*

2 *Aquí tenéis la diferencia entre un coche normal y el nuestro.*



3 *Instantánea tomada a punto de atajar por una tubería.*

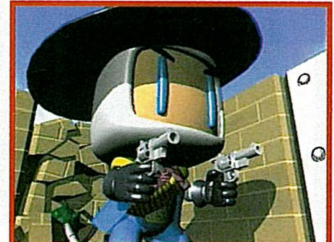
A falta de carné...

*...buenos son cochecitos de radio control. En **SUPER JUEGOS** nadie tiene carné de conducir... Pero sí multas varias.*

SUPER NUEVO BOMBERMAN

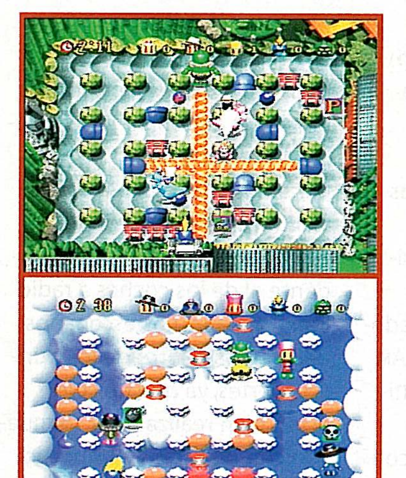
La diversión más explosiva

HUDSON SOFT
Hudson Soft
CD ROM
Japón





Para los que hemos pasado miles de horas disfrutando con la divertidísima saga de HUDSON, **Bomberman** para ***PlayStation*** ha sido una de las sorpresas más agradables que hemos recibido en los últimos meses. Sin grandes alardes gráficos (sólo se han retocado un poco los personajes), ni muchas de las otras historietas típicas de las últimas versiones, **Bomberman** nos invita a gozar de su enloquecedora jugabilidad desde las perspectiva más tradicional. Dos grandes modos de juego, el normal con dos diseños (moderno y retro) y el antológico *battle* con multitud de opciones y su modo para cinco jugadores simultáneos, son toda una garantía para mantenernos pegados a la pantalla durante el resto de nuestros días. El modo normal, pese a su espartana sencillez esquemática y su absoluta sobriedad en el diseño gráfico, es un interesante reto con unas dimensiones gigantescas y un grado de exigencia bastante bien programado. Pero si hay una modalidad estrella en **Bomberman** esa es, sin duda, su impagable modo *battle* con hasta cinco jugadores simultáneos. Divertidísimo, electrizante, con unos escenarios interactivos y con toda la jugabilidad y los piques de uno de los mejores modos *versus* de todo los tiempos, esta modalidad hace que por sí sola ya valga como pretexto para darse un garbeo hasta la tienda para comprarlo. **DE LUCAR**









LOS ESCENARIOS interactivos con trampolines que lanzan a los adversarios y bombas o vagonetas que atropellan a los rivales, son los más divertidos del modo Battle. Nunca sabes cómo va a acabar.

Sólo por el trepidante y divertidísimo modo Battle merecerá la pena comprarse este fabuloso Bomberman

Modo Normal



GAMEOVER
Continue
Save
Quit
PASSWORD 15EBE497

1 *Aunque un poco feote y raro, el look retro nos recuerda a la versión de **NES**.*

2 *Un detalle de los programadores es el haber incluido continuaciones infinitas.*

3 *El modo con aspecto moderno es más vistoso pero igual de difícil al comienzo.*



Si logras vencer en el modo Battle podrás lograr algunos items extras... siempre que no falles el tiro de yo-yó.

RUGRATS

Aventuras en pañales

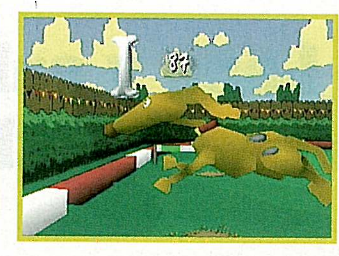
THQ Inc.
n-Space
CD ROM
EE.UU.

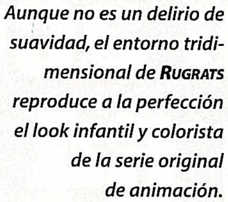


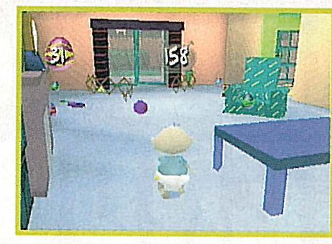
Emitida con éxito desde hace años por distintas cadenas de TV de nuestro país, **RUGRATS** da el salto a los videojuegos, siguiendo el ejemplo de otros grandes nombres de la animación catódica como LOS SIMPSON, REN & STIMPY o SOUTH PARK. Esta serie es todo un fenómeno en **EE.UU.**, donde recientemente se ha estrenado el primer largometraje de animación basado en ella, y que está a punto de llegar a los cines españoles. THQ quiere ayudar a propagar la fiebre **RUGRATS** con este nuevo plataformas *3D* para ***PSX*** que destaca por su fidelidad con respecto al original televisivo. En el juego (que llegará a **España** con texto y voces en castellano, a cargo de los mismos actores de doblaje de la serie) podréis encontrar a Tommy, Chuckie, la caprichosa Angélica y otros personajes de la serie protagonizando 15 fases de puro delirio «plataformesco», que harán las delicias de los más pequeños de la casa. Tan sorprendente como su parecido respecto a la serie de TV son sus gráficos, desde su colorido al gigantesco tamaño de sus personajes. Si finalmente llega traducido al castellano, **RUGRATS** podría ser uno de los mejores juegos para niños de ***PSX***. **NEMESIS**





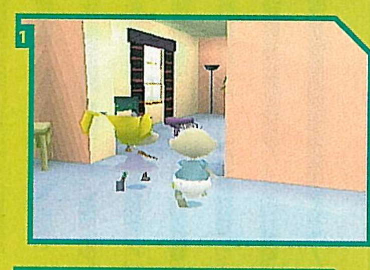




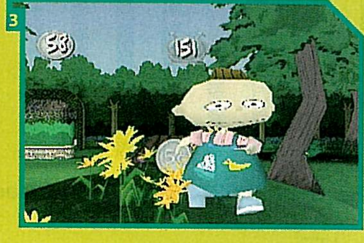


*Aunque no es un delirio de suavidad, el entorno tridimensional de **RUGRATS** reproduce a la perfección el look infantil y colorista de la serie original de animación.*

Activities







1. *Cookie Race. Llega a la cocina antes que Angélica para coger el tarro de galletas.*
2. *Mini Golf. Diversión de uno a cuatro jugadores a través de nueve hoyos.*
3. *Egg Hunt. Recupera las monedas perdidas de Angélica con ayuda de Phil y Lil.*

Los fans de la serie de televisión podrán reconocer en el juego a sus personajes favoritos.

SHAOLIN

Emulando al "pequeño saltamontes"

THQ
Polygon Magic
CD ROM
EE.UU.

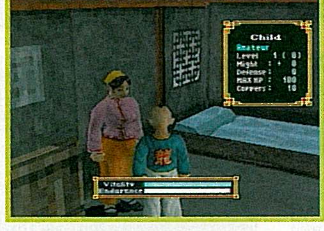


Ultimamente los juegos de lucha han sufrido ciertos cambios que han ido acercándolos a otros géneros, más concretamente al *RPG*. Los modos *World Tour* o *Edit Character*, de SF Alpha 3 y Darkstalkers 3 respectivamente, son algunos ejemplos. Con **Shaolin**, THQ y POLYGON MAGIC apuestan por esta mezcla entre *RPG* y *beat'em-up* cuyo nivel técnico resulta sorprendente (sobre todo teniendo en cuenta que es de THQ). El juego posee dos modos principales, el modo historia y el *Vs*. En el primero de ellos nuestro objetivo y la historia, que en cualquier caso resulta similar a la de **David Carradine** en Kung Fu, variarán dependiendo de la técnica de lucha seleccionada, ya que no sólo tendremos la posibilidad de elegir entre un personaje femenino o uno masculino, también tendremos a nuestra disposición nada menos que 6 técnicas de lucha diferentes, entre las que destacan el Jeet Kune Do, el Shaolin Kung Fu o el Drunken Boxing. En lo que respecta al modo *Vs*, lo más destacable es jugar «todos contra todos» con tres, cuatro u ocho personajes simultáneamente. **DOC**









Las escenas de lucha también se sucederán continuamente en el modo historia. Uno de los motivos por el que se puede desencadenar una pelea es el defendernos de un robo.

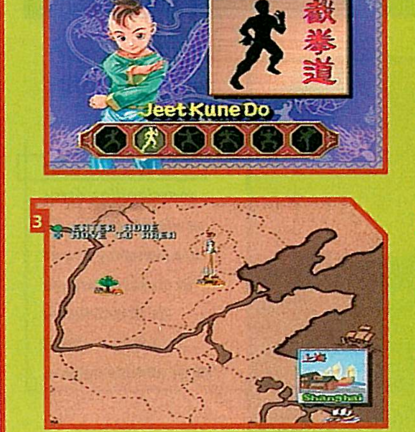
Lo mejor de Shaolin es el modo en el que mezcla los estilos RPG y beat'em-up





No, no se os han olvidado las gafas, es que al terminar el combate, el efecto «blur» se adueña de la pantalla.

El modo historia





1 *Al principio tenemos la posibilidad de elegir entre 6 disciplinas diferentes.*

2 *Esta es la perspectiva en la que nos moveremos durante el modo historia.*

3 *Para llevar a buen puerto la aventura, tendremos que viajar por toda **China**.*

SUPER NUEVO

ATTACK OF THE SAUCERMAN

Marcianos más feos que Galindo

S.C.E.
PSYGNOSIS
CD ROM
REINO UNIDO

PlayStation • Shoot'em-up 3D

PSYGNOSIS es una de las compañías que se ha caracterizado siempre por dotar a sus juegos de una enorme originalidad. Esa política le ha dado grandes éxitos pero también ha cosechado algunos fracasos al no buscar siempre lo más comercial. Esperemos que este juego pertenezca al primer grupo. **ATTACK OF THE SAUCERMAN** para ***PLAYSTATION*** es una curiosa y divertida aventura protagonizada por un pequeño alien en apuros tras caer en la Tierra. Con sus textos traducidos íntegramente al castellano, un diseño gráfico muy alegre y vistoso, un gran sentido del humor y un estilo de juego que mezcla la acción y la busqueda de objetos, **ATTACK OF THE SAUCERMAN** cuenta con una gran cantidad de fases y unos mapeados realmente enormes. Aunque no deja de ser una aventura en toda regla, el disparo es una de las grandes constantes del juego y la llave para alcanzar casi todas las metas. Como la acción es algo que todo el mundo agradece y este juego

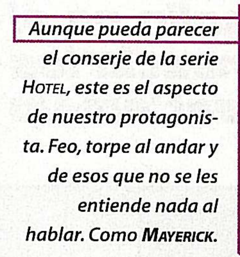


tiene una mecánica realmente divertida, esperaremos la llegada de **ATTACK OF THE SAUCERMAN** con la expectación que siempre nos han producido los títulos de PSYGNOSIS. El mes que viene os daremos el veredicto. **DE LUCAR**









Aunque pueda parecer el conserje de la serie HOTEL, este es el aspecto de nuestro protagonista. Feo, torpe al andar y de esos que no se les entiende nada al hablar. Como MAVERICK.





Liberar a unos marcianillos (por cierto, unos seres realmente escandalosos y muy vivarachos de movimientos) será una de nuestras labores.



Al dispararle a los marcianillos, éstos se elevan dentro de una pompa y ésa es la curiosa manera de liberarlos. Al principio creímos estar eliminándolos.

Castellano



1 *Como en otras ocasiones, PSYGNOSIS vuelve a acordarse de nosotros al elegir idioma.*



2 *Una de las cosas que nos ha llamado la atención es el fino humor que poseen los textos.*

SUPER NUEVO

WWF ATTITUDE

ACCLAIM
IGUANA
CD ROM
EE.UU.

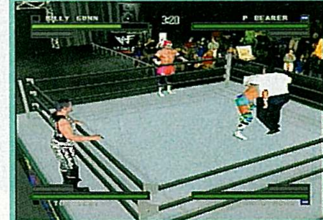


Con faldas y a lo bruto

La nueva aparición del *wrestling* para **PlayStation** sigue los pasos gráficos de su antecesor ofreciendo nuevas opciones, multiplicando el número de protagonistas e incorporando entre ellos algunas luchadoras. Tras las dos primeras entregas del *wrestling* dentro los 32 *bits*, la tercera parte (WWF War Zone) supuso una ruptura gráfica total con sus antecesores. El motivo fue la sustitución de los gráficos animados mediante *motion capture* por polígonos con texturas. **WWF Attitude** se mantiene en la línea de la tercera entrega, ofreciendo unos gráficos de gran tamaño y una gran variedad de movimientos de cámara. Entre las novedades hay que destacar que se duplica el número de luchadores, incorporando, por primera vez, protagonistas del sexo femenino (como Chyna o Jacqueline). Otra de las novedades es la opción que permite variar las luces, el ring y en general el escenario que rodea a los luchadores. Este editor se une al de personajes, ya incluido en la anterior versión, que hace posible crear (tanto en su aspecto físico como en su atuendo), todo tipo de criaturas. Está previsto que el programa sea versionado tanto para ***Nintendo 64*** como para **Game Boy Color**. CHIP & CE

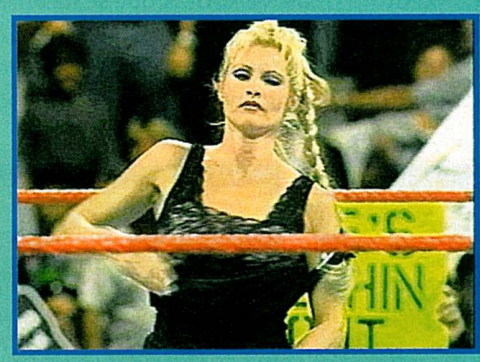


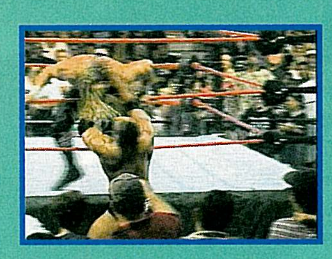


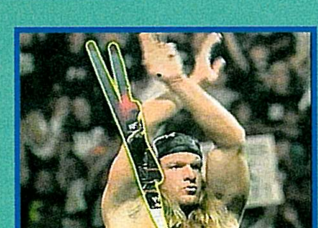


Tal y como sucedió en la anterior entrega, IGUANA es el grupo programador. Su presencia vuelve a poner de manifiesto el cambio gráfico de la serie, que se sitúa en la línea de los juegos de lucha.

Pedazo de Intro





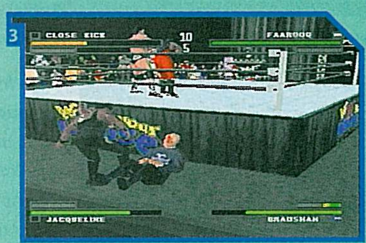


*Tal y como sucedió en las anteriores versiones de la saga WWF para **PlayStation**, la intro es impresionante. En ella se hace una mezcla de espectaculares imágenes de combates reales.*

Sobre el cuadrilátero





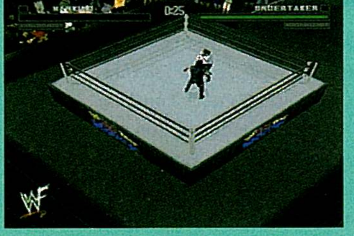


1 **LUCHADORES** *Entre ellos se incluyen algunas féminas.*

2 **EDITORES** *Al editor de luchadores se une un editor de escenarios.*

3 **UN PASEO** *Sigue siendo posible salirse del ring y continuar la pelea fuera del cuadrilátero.*





Pueden seleccionarse varias perspectivas. Además, se producen muchos movimientos de cámara.

G-POLICE 2

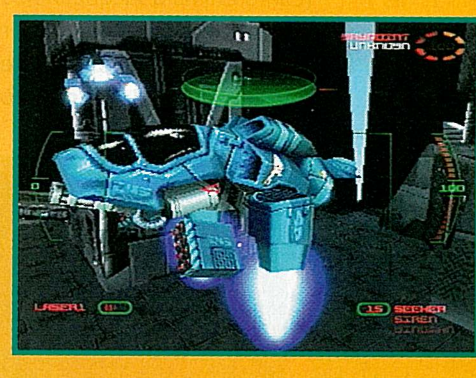
Viva los maderos

Psygnosis
WheelHaus
CD-ROM
U.K.



Uno de los mejores títulos de la compañía británica PSYGNOSIS (por lo menos a nivel técnico) estrena continuación. Hablamos de **G-POLICE 2**, un título que mantiene la esencia de su predecesor, proporcionando unos altísimos niveles técnicos y una jugabilidad simplemente correcta. Sí hemos notado, en esta primera toma de contacto, que la mejoría gráfica ha supuesto una cierta pérdida de fluidez en el motor 3D. De cualquier forma, hay que dar tiempo al tiempo y esperar que tanto éste como otros defectos tengan solución en la versión final. Entre las novedades más importantes de **G-POLICE 2** destaca la presencia de cuatro nuevos vehículos, así como la posibilidad de participar en misiones en el espacio exterior (ya no todo se reduce a la claustrofóbica ciudad). Es curioso el efecto *Blur*, al estilo de las secuencias de METAL GEAR, que se ha utilizado (se puede desactivar), y que le dota de una presencia mucho más cinematográfica. Con todo, a la casi treintena de misiones disponibles se le unirán en la versión final una excelente base de datos con decenas de imágenes y diseños, secuencias de vídeo, niveles de *bonus* y alguna que otra sorpresa más. ¿Seguro que segundas partes nunca fueron buenas? **J. C. MAYERICK**

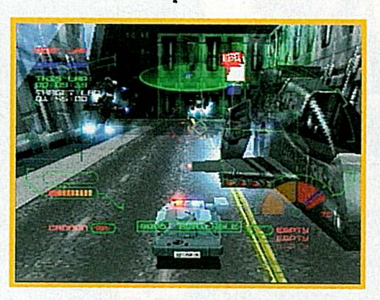
Variedad de vehículos



Corsair, Raptor, Rhino, Venom y Havoc. Estos son los curiosos nombres con los que han sido bautizados los cinco vehículos de juego, caza espacial, robot, blindado y helicóptero respectivamente.







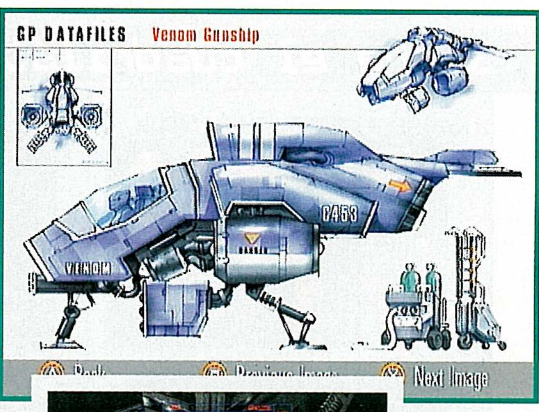




El carro de combate blindado Rhino es un excelente vehículo para echar unas carreritas por la ciudad. Si de verdad eres un amante de la velocidad, no te preocupes, tendrás interesantes niveles de bonus a modo de carrera.



PSYGNOSIS siempre ha cuidado los efectos gráficos de todos sus juegos, y con este ***G-POLICE 2*** *no iba a ser menos. Las explosiones son una auténtica virguería. Resulta muy curiosa la técnica utilizada para evitar la molesta niebla de los fondos.*





Las fases en el espacio exterior son un buen reclamo para los aficionados a este tipo de shoot'em-up.

PlayStation • Shoot'em-up 3D

SUPER NUEVO

TINY TANK

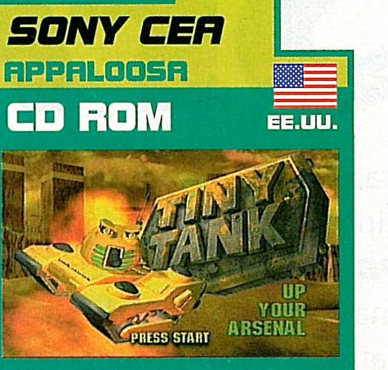
La División Grumete





Puede parecer simplón, pero lo que podemos aseguraros es que tiene algunos de los efectos especiales más espectaculares y deslumbrantes que hemos visto en los últimos tiempos.

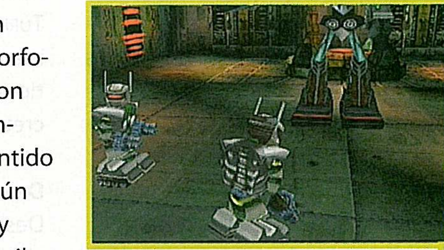
SONY CEA
APPALOOSA
CD ROM
EE.UU.

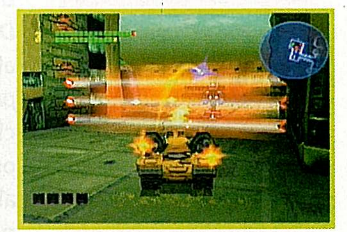


Aunque en un principio estaba anunciado que **Tiny Tank** iba a ser distribuido en **España** por ELECTRONIC ARTS, al final parece que este curioso juego de APPALOOSA llegará a nuestro país de la mano de SONY. Para los que no recuerden nada de este título les diremos que se trata de un frenético y singularísimo *shoot´em-up* protagonizado por un pequeño tanque con unas características muy peculiares. Una de las particularidades de **Tiny Tank** es que en algunos aspectos de su morfología y comportamiento son humanos y así, nuestro tanquecito tendrá un gran sentido del humor y hasta dirá algún taco. Aunque motorizado y bastante menos serio, el estilo de juego es de un Doom pero con la presencia en primera persona del protagonista y un ritmo de juego mucho más frenético. En las misiones se ha apostado por la variedad de objetivos, y los escenarios suelen tener un tamaño interesante pero sin llegar a unas dimensiones enormes. En **Tiny Tank** todo está pensado para que le demos gusto al gatillo y nos divirtamos sin comernos demasiado la cabeza.

En un mes y medio, cuando esté el juego terminado, ya podremos ofreceros una opinión más completa de este título que nos llegará con sus voces y textos traducidos al castellano. **DE LUCAR**













2 Jugadores Simultáneos





1 *Las opciones de este modo no son muchas, pero sí las más necesarias.*

2 *Los escenarios son muy vistosos aunque de unas dimensiones algo discretas.*

3 *La mejor forma de ampliar nuestro arsenal será eliminar a nuestro rival.*





Al acabar con un enemigo, sus armas y municiones servirán para potenciar un poco nuestro arsenal.

La otra ley del ASFALTO

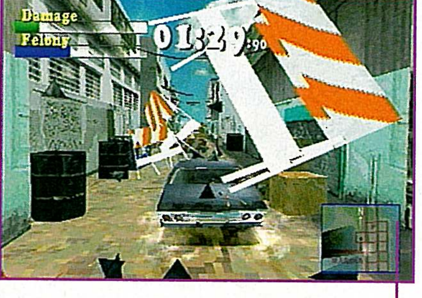
Driver

Reflections demuestra, una vez más, que es uno de los equipos de programación más ***originales*** y brillantes de todos los tiempos. Driver es una auténtica obra de arte a la que ningún aficionado a la conducción debería renunciar jamás.

VALORACION

Si METAL GEAR SOLID es la obra maestra de la aventura en PLAYSTATION, se puede decir que DRIVER lo es del género de conducción. Teniendo en cuenta la calidad y la amplia oferta existente, tiene aún más mérito que un título sobresalga sobre los demás.

Decir que es lo mejor que hemos visto en los últimos años en cualquier consola o sistema sería una buena manera de empezar a hablar de **DRIVER**... pero creemos que a estas alturas, después de un reportaje y dos *previews*, es algo que ya habréis escuchado unas cuantas veces... y las que os quedan. Es posible que haya alguien que pueda opinar que no es para tanto y que sólo se trata de un gran juego de coches en el que se ha logrado combinar con habilidad una buena idea y una gran realización. Con esto último estamos de acuerdo, pero nos gustaría recordar que estamos hablando de ***PLAYSTATION*** y del enorme mérito que tiene lograr que algo se mueva con un mínimo de soltura y realismo en unos escenarios tan amplios y ricos en detalle como los de **DRIVER**. Al lado de este juego de REFLECTIONS, una maravilla como GRAN TURISMO hoy nos parece un poquito menos grande y deslumbrante. En cuestiones puntuales, en aspectos muy concretos, seguramente podréis encontrar otros juegos que superen la calidad de **DRIVER**. En su conjunto, ninguno. Desde la primera partida seréis conscientes de estar ante algo completa-



Aunque sea un riesgo innecesario por su estrechez, entrar en los callejones es una de las cosas más alucinantes de todo juego.





SUPER Information	
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GTI
PROGRAMADOR	REFLECTIONS





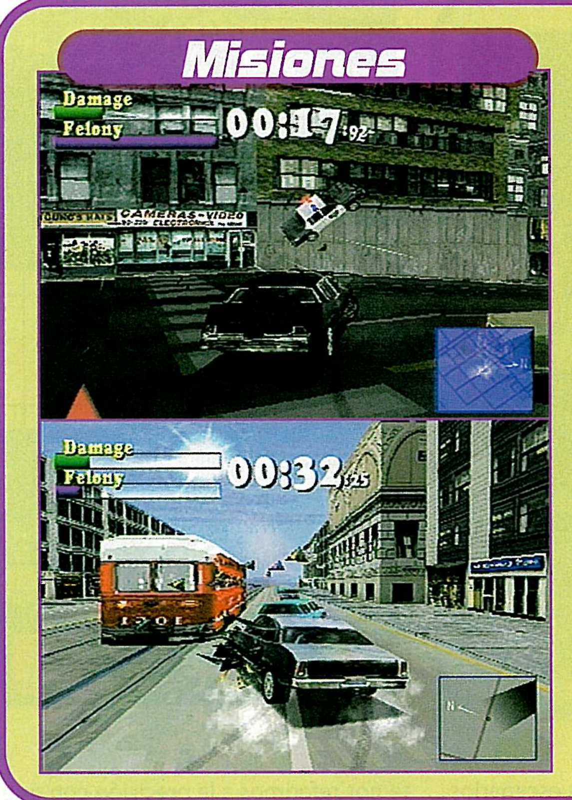
Las misiones con los taxis como protagonistas son muy divertidas, pero deberéis cuidar al máximo el coche porque es muy frágil.

DRIVER

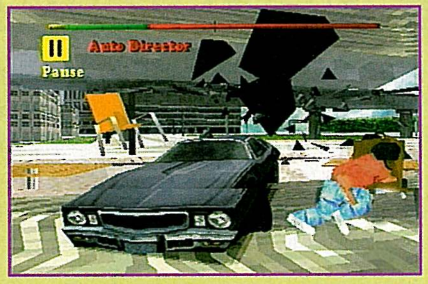
CONDUCCION

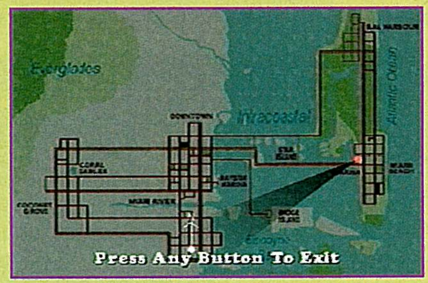
CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	+ DE 50
Continuaciones	INFINITAS
Dual shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Misiones



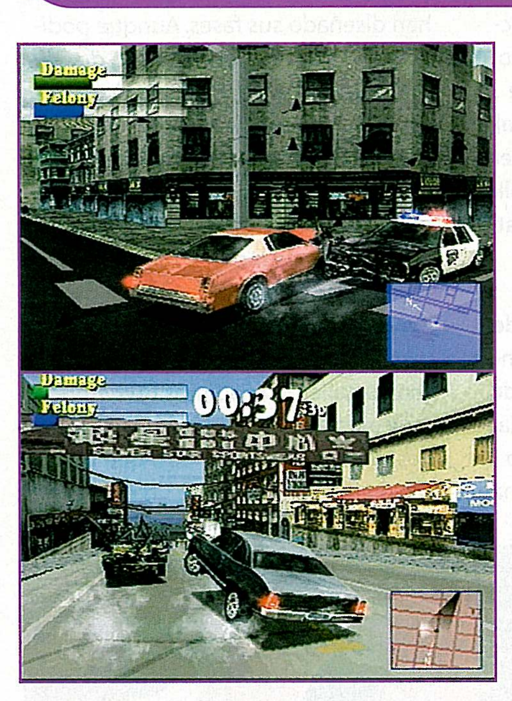




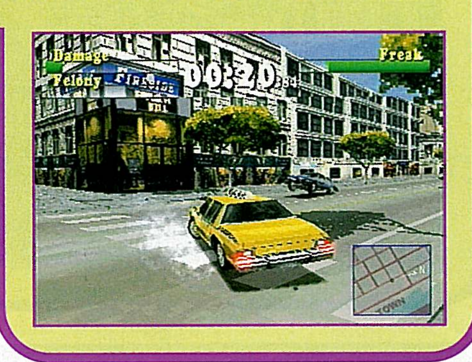




Las misiones del modo *Undercover* o de *Incognito* son absolutamente geniales, aunque no demasiado legales. Como el protagonista debe ganarse la confianza de los mafiosos realizando los trabajos típicos de esa escoria, al pobre poli infiltrado le toca cometer todo tipo de atropellos al código de circulación y al penal. Destrozar bares, amedrentar a morosos, liberar a detenidos y otras lindezas parecidas son sólo algunas de ellas. Para resarcirse de tanto delito, salvará al Presidente.



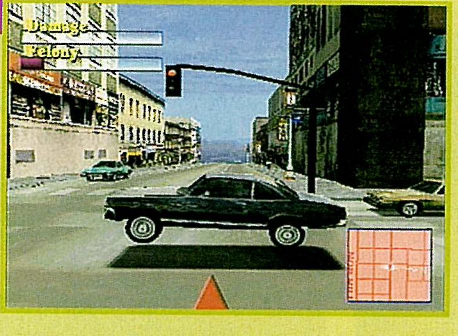
mente distinto y con toda la pinta de convertirse en una experiencia inolvidable. Los mil y un detalles de las fachadas de los edificios, el tráfico abundante y real, los transeuntes y vuestro propio coche conforman uno de los entornos más impactantes y logrados de toda la historia de la programación. Cuando todo ese fantástico universo se pone en marcha y comprobamos la facilidad y fluidez con que se mueve todo, nuestra admiración inicial se convertirá en devoción absoluta. **Driver** está tan conseguido y tiene tanto que ofrecer al aficionado a los juegos de coches que un simple paseo por sus calles bastarán para enamorarle. No tendrás necesidad de entrar en sus más de 50 misiones, ni en sus divertidos subjuegos, ni en ninguna de sus otras formas de juego. Esos son brillantes añadidos para deleitar al personal y darle otra oportunidad para demostrar sus habilidades. Lo realmente importante de **Driver** es la posibilidad de poder revivir una y otra vez aquellas sensaciones que siempre nos transmitieron las buenas persecuciones de coches de las películas. Después de degustar un paseo con **Driver** tendréis la

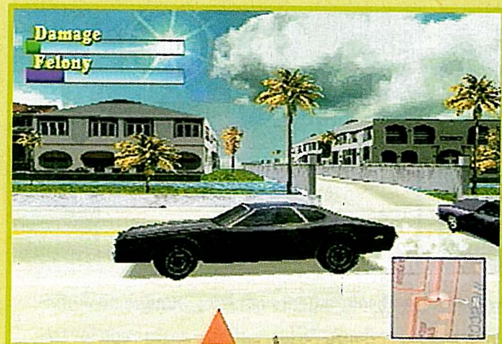


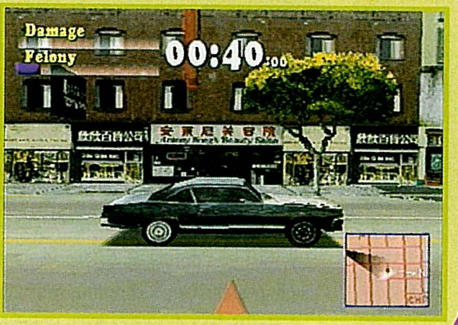
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95	92	95	96	96
Lo más grande, espectacular y realista que hemos visto en esta consola. Todo es impresionante y descomunal. Tan bueno que se le pueden perdonar algunas ralentizaciones en las fases nocturnas.	Una banda sonora con temas inspirados en ritmos y composiciones norteamericanas de los años 70. Muy similares a los de la película BULLIT pero con menos variedad.	Por fin la selección de sonidos está a la altura de un juego con tanta espectacularidad gráfica. Motores, golpes, voces, bocinazos y todos los ruidos de una gran ciudad contribuyen a que todo sea aún más real.	Sólo pasearse por la ciudad es una auténtica maravilla, pero aún os quedarán todas las misiones, las pruebas de habilidad y un montón de subjuegos para seguir disfrutando como locos. No te cansarás de jugar.	 + Los escenarios, los coches y su originalísimo planteamiento. - Las fases nocturnas sufren algunas ralentizaciones.

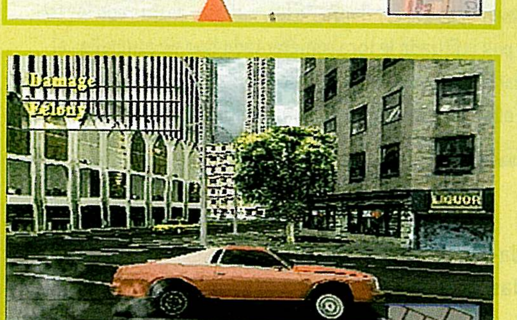
El lado fotogénico

Una de las cosas que más nos ha llamado la atención de **Driver** son sus impagables tomas laterares. Sólo con pulsar R2 o L2 durante el juego podremos contemplar, en todo su esplendor y con todo lujo de detalles, lo que ocurre a ambos lados de nuestro vehículo. En ocasiones será una tentación que os costará más de un golpe frontal.









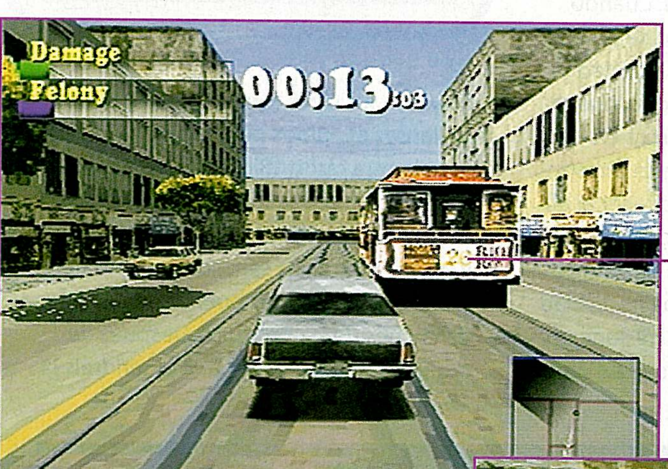


Durante el juego podremos reconocer zonas más típicas de esas ciudades. En la imagen, el popular Puente de Vallecas.



sensación de que todos los escenarios urbanos de otros juegos de conducción fueron un gran camelo. Incluso los brillantes tramos por ciudad de **Road Rash** os parecerán pobres y falsos por el simple hecho de no haber tenido libertad para callejear por ellos. **Driver** y su rebosante acción deja atrás a todo lo vivido con anterioridad.

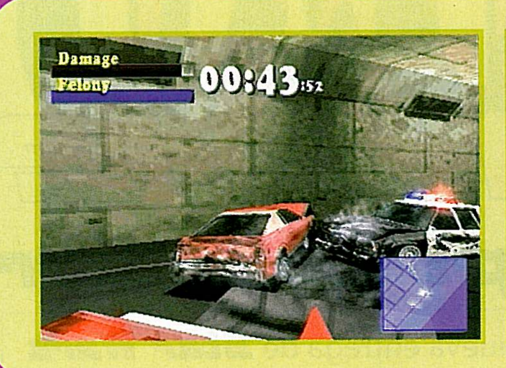
Una de las muchas cosas a aplaudir en esta maravilla de REFLECTIONS es la inteligencia con que ha sido programado. Más que a las revolucionarias técnicas que han permitido crear un universo tan alucinante nos referimos a la precisión con que han diseñado sus fases. Aunque podían haber caido en la tentación de reproducir una vez tras otra el mismo esquema, los programadores se las han ingeniado para que tengamos la impresión de estar siempre ante un nuevo reto. Un simple cambio de coche con más motor y menos resistencia a los golpes o correr con otras condiciones climáticas suponen una variación radical en la conducción. Si a esos detalles le añadimos un tiempo muy ajustado para realizar las misiones, el resultado no es otro que la sensación real de estar ante un reto



*Una de las cosas que descubrirás en **Driver** es que los tranvías de San Francisco nunca frenan y jamás se apartan.*



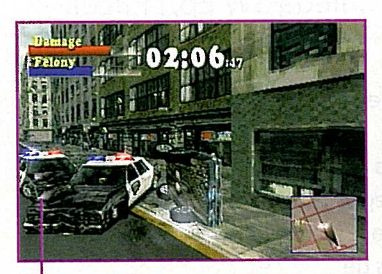
En esta pantalla podéis ver el grado de perfección y realismo en los daños con que ha dotado REFLECTIONS a los coches. Lo realmente alucinante es que todos los vehículos que se accidenten en el juego tienen unos daños igual de logrados.

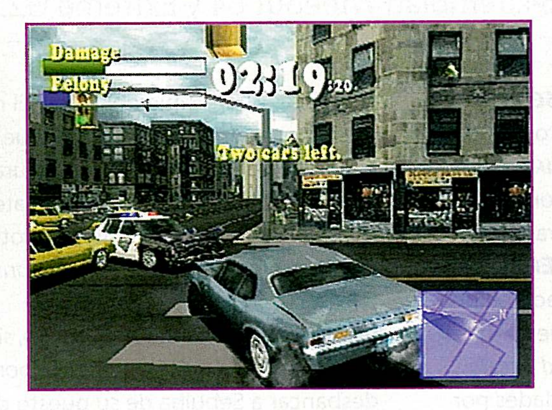


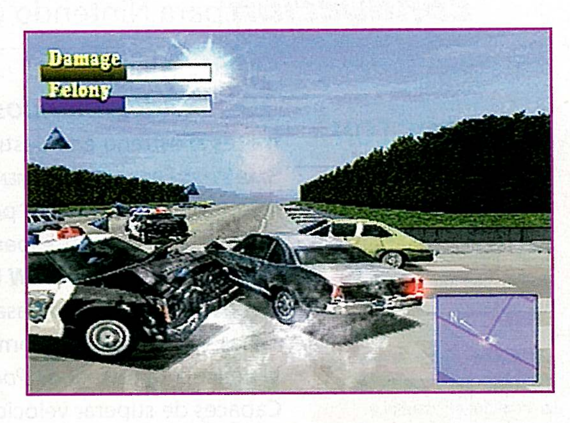


Poli y Cía.

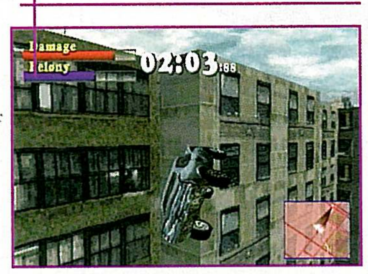
Perdonarnos el lamentable juego de palabras, pero es que la policía de **Driver** es la más dura y salvaje que hemos sufrido en nuestra larga vida delictiva. Poli Díaz es un niño bien a su lado. Como ya le teníamos pillado el tranquillo a los controles, los mocetones de azul han decidido complicarnos la existencia colocando dos o tres coches más por control.







La policía de la versión final es bastante más dura y salvaje que la que conocimos en las betas. En cuanto la barra de nuestros delitos supere la mitad, se volverán absolutamente locos. En la imagen inferior podéis ver el resultado de un leve impacto suyo.



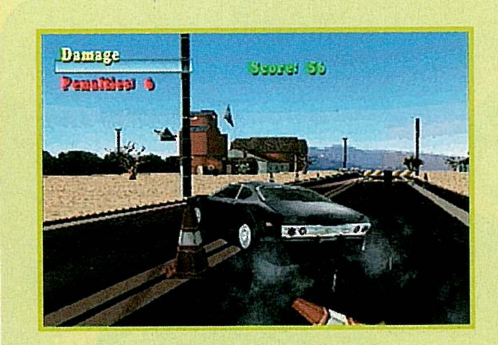
completamente distinto. Un gran trabajo que ojalá hubieran rematado con alguna opción para dos jugadores simultáneos a pantalla partida o con cable *Link*, que ya podría haber sido absolutamente apoteósico y para no salir nunca más de nuestro cuarto y abandonar cualquier contacto con el exterior. Como no ha sido así, tendremos que contentarnos con pasar «sólo» 45 meses jugando a **Driver** sin parar. Eso que han ganado nuestros nietos. **DE LUCAR**

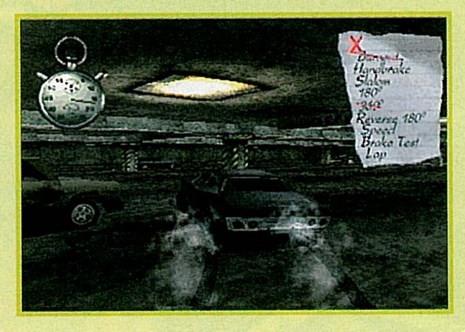




Entrenamiento

La verdad es que el mejor entrenamiento en **Driver** es correr por sus calles, pero, como los de REFLECTIONS están en todo, también han incluido dos escenarios para que hagamos nuestros primeros pinitos. El que deberéis practicar a conciencia es el del garaje, futura prueba para ser admitidos en la mafia.







Star Wars Episode I Racer

Una de las secuencias más **impactantes** de la nueva entrega de **Star Wars** ha servido de inspiración para crear un **vertiginoso** y adictivo arcade de **conducción** para Nintendo 64. Temblad Wipeout 64 y Extreme G2… llega SW Ep. I Racer.

VALORACION

Aunque sean los fans de STAR WARS (concretamente aquellos que conozcan ya todos los detalles de LA AMENAZA FANTASMA) quienes más disfruten de RACER, éste posee calidad para cautivar a cualquier usuario corriente de N64. es bonito, jugable, adictivo y discurre continuamente a «toda leche». con una mayor participación de la banda sonora habría rozado la perfección.

Adelantándose unos meses al estreno en nuestro país de STAR WARS EPISODIO I LA AMENAZA FANTASMA, NINTENDO ESPAÑA saca por fin al mercado lo último y más esperado de LUCASARTS para ***N64***: **SW EP. I RACER**, el *arcade* de conducción basado en una de las secuencias más comentadas de la película, la carrera de *Pod Racers*. Capaces de superar velocidades por encima de las 600 Millas/h (más de 900 Km/h), estos vehículos son uno de los principales atractivos de la nueva película, como lo fueron el X-Wing o el Halcón Milenario en la primera trilogía. **SW EP. I RACER** te permite hacerte con el control de hasta 23 *Pods* diferentes, aunque sólo unos pocos son accesibles al principio del juego. El resto los irás consiguiendo a medida que vayas ganando carreras en esta dura competición, dividida en cuatro categorías distintas, con 25 circuitos en total. Planetas bien conocidos por los *fans* de STAR WARS, como Tatooine, y otros menos célebres como Ando Prine, sirven de escenario a la dura lucha por desbancar a Sebulba de su puesto de campeón absoluto de *Pod Racer*. La mecánica de este nuevo cartucho de LUCASARTS no se diferencia demasiado de otros futuristas *arcades* de conduc-

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	LUCASARTS

POD RACERS

LLegan a alcanzar las 600 millas por hora y se asemejan a cuádrigas modernas, en las que los caballos han sido sustituidos por dos potentes reactores, muy potentes pero también bastante frágiles.





ANAKIN SKYWALKER

Muchos años antes de ser seducido por el Reverso Tenebroso de La Fuerza y convertirse en Darth Vader, el joven Anakin tuvo que jugarse el pellejo para comprar su libertad en las carreras ilegales de Pod Racers auspiciadas por el mafioso Jabba el Hutt, donde el tramposo Sebulba partía como claro favorito.



STAR WARS EPISODE I RACE

CONDUCCION

Megas	256
Jugadores	1-2
Circuitos	25
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Expansion Pak	SI
Grabar Partida	SI

Watto, el comerciante

El dinero obtenido en cada carrera te será de gran utilidad para adquirir en la tienda de Watto nuevas piezas que mejoren la potencia y manejabilidad de tu Pod Racer, o contratar los servicios de Droids de reparación que alivien en plena carrera los daños sufridos en los reactores. Ganar y gastar dinero será la clave para el éxito.









CUATRO CAMARAS DIFERENTES

*Junto a la vista standard, **Racer** cuenta con tres vistas más, una de ellas (la de la cabina) extraída directamente de algunos planos de la película. Además, y durante la carrera, el botón C-Abajo del pad te permitirá acceder a una cámara especial que refleja todo lo que sucede tras tu Pod.*

ción aparecidos en ***Nintendo 64***, como WipeOut 64 o Extreme G. La novedad y el secreto del éxito de **Racer** reside en la propia tecnología de los *Pods*, cuyos reactores actúan como dos caballos desbocados que deben ser dominados en cada curva. Tras unos cuantos minutos de desconcierto, el usuario pronto cae rendido ante los encantos de estos peculiares y extremadamente veloces vehículos. Hasta tal punto que luego te costará bastante hacerte con el control de cualquier otro *arcade* de conducción. Eso si decides sacar el cartucho de **SW Ep. I Racer** de la consola, lo que es poco probable, al menos en unos cuantos días. La otra novedad que presenta **Racer** frente a sus rivales es la cantidad de rutas alternativas que ofrecen algunos de sus circuitos. Auténticos laberintos donde es fácil perderse y donde cualquier atajo puede conducir a la victoria o una pérdida de posiciones. Existen otros muchos motivos que hacen único a este juego: piques contra los otros pilotos extraterrestres (incluyendo tacos en idioma venusiano), negociar con Watto la compra de nuevas piezas y elementos para mejorar tu *Pod*, la banda sonora de **John Williams**... Es una lástima que el formato de **Star Wars Episodio I Racer** (más concretamente la memoria del cartucho) limite la presencia del *score* de la película a la última vuelta de cada circuito. Y eso que hablamos de 256 megas.

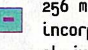


***Star Wars Episode I Racer** discurre a través de ocho planetas diferentes, con un total de 25 circuitos a superar.*

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD
91	80	90	92
el grado de detalle alcanzado en algunos circuitos no está enfrentado con la tremenda velocidad y suavidad que alcanza el juego. quizá falla algo en el diseño de los personajes, demasiado cuadrados en ocasiones.	a pesar de que hablamos de un cartucho de 256 megas, parece que LucasArts no poseía los medios suficientes para incluir en todo momento la banda sonora original de john williams. sólo aparece en la última vuelta. inexplicable.	por lo menos, la ausencia de música en las primeras vueltas se ve compensado por unos fx de gran calidad, destacando la cantidad de diálogo digitalizado antes y durante la carrera (y a cargo de los actores de la película).	es difícil explicar con palabras el sensacional sistema de control de los pod racers. sólo puedo decirte que es un vicio y que, tras unas pocas partidas, te costará habituarte a otros arcades de conducción.

GLOBAL





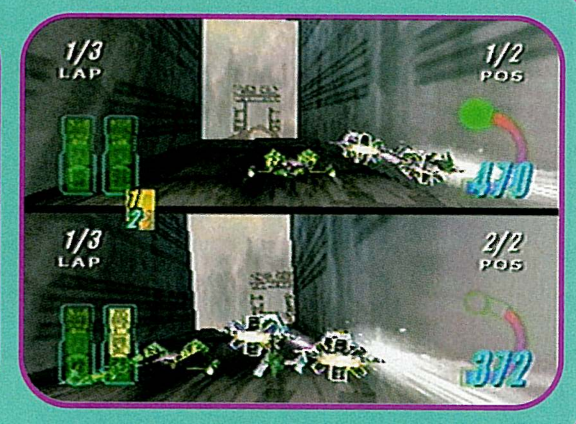
\+ La jugabilidad. Diferentes rutas en algunos circuitos.

\- 256 megas deberían bastar para incorporar música durante todo el juego.

Duelo de destinos

Como era de esperar, **Star Wars Episode I Racer** incluye un modo *Versus*, aunque en esta ocasión delimitado a sólo dos jugadores, en lugar de los cuatro habituales que ofrecen la gran mayoría de títulos para *Nintendo 64*. Eso sí, el pique y la adicción están totalmente asegurados.







El juego incorpora una vista posterior no muy útil pero ciertamente espectacular.

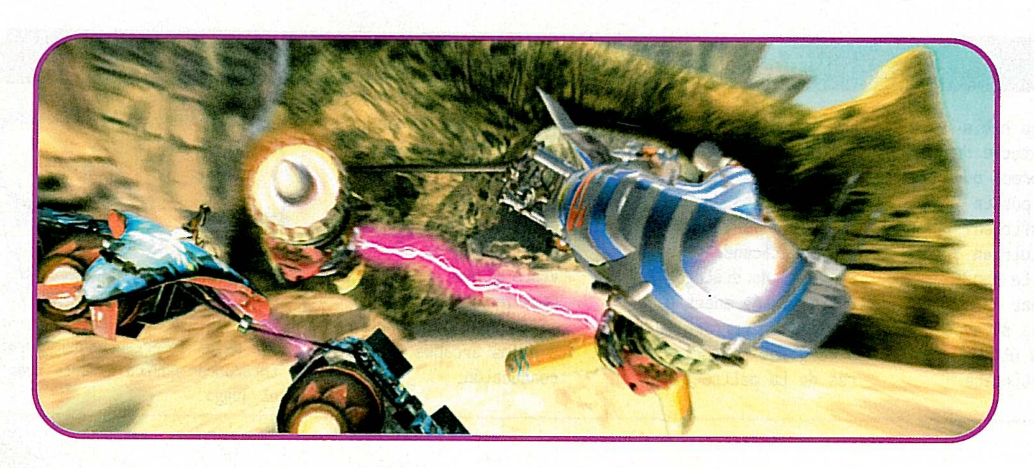


A las velocidades que alcanzar los Pods, circular sobre el hielo es un suicidio.





Lo que no ha desaparecido de la versión ***Nintendo 64*** (si la comparamos a la entrega ***PC*** y la inminente adaptación ***PlayStation*** que llegará allá por el mes de Septiembre) son las secuencias de introducción antes de cada carrera. Aunque son más breves, en este caso están generadas por el propio motor 3D del juego, lo que tiene más mérito que cualquier conjunto de *intros* de vídeo. Jugable y adictivo, **SW Ep. I Racer** no es tan rompedor a nivel visual como F-Zero X, pero muestra un grado de detalle en los escenarios pocas veces visto en un juego de este tipo. Y por supuesto, sin por ello renunciar a la sensación de velocidad. Como ya hiciera con Rogue Squadron, LUCASARTS aprovecha el cartucho de ampliación de memoria de 4M para dotar de mayor definición a los vehículos, aunque aun sin él, **SW Ep. I Racer** también hace gala de unos gráficos sensacionales, que discurren con la misma suavidad. Como los anteriores juegos basados en la saga galáctica (sea cual sea el sistema), **Star Wars Episode I Racer** debe afrontar las reticencias y críticas de todos aquellos que piensan que de no contar detrás con el nombre y la licencia Star Wars, el juego no tendría tanto éxito. Quizá tengan razón en parte, pero también es de justicia reseñar que no sólo estamos ante uno de los mejores juegos basados en La Guerra de las Galaxias producidos hasta la fecha. **Star Wars Episode I Racer** supera en jugabilidad, carga adictiva y acabado a los demás *arcades* de conducción producidos en ***Nintendo 64***. Tan sólo F-Zero X está por encima de él, pero hablamos de un juego producido por **Shigeru Miyamoto**, y eso amigos, son palabras mayores.



NEMESIS

INFOGRAMES ESPAÑA

CENTRO MAIL
www.centromail.es

no piensen en el futuro

¡VISÍTALO!
PORQUE COMPRANDO CUALQUIERA DE ESTOS DOS JUEGOS

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION — PlayStation — 8.990

BUGS BUNNY Perdido en el Tiempo — PlayStation — 7.990

PODRÁS PARTICIPAR EN EL SORTEO DE UN VIAJE PARA TRES PERSONAS AL PARQUE FUTUROSCOPE (FRANCIA)

BASES DEL SORTEO

1 Podrán participar en el sorteo todas las personas que compren en las tiendas Centro MAIL cualquiera de los títulos que figuran en esta página, rellenen el cupón adjunto y lo remitan junto con el comprobante de compra a la siguiente dirección: Centro MAIL. VIAJE FUTUROSCOPE. Camino de Hormigueras, 124. Portal 5, 5º F. 28031 Madrid.

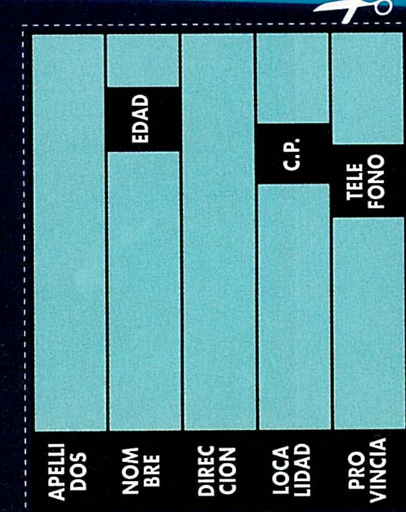
2 Sólo podrán entrar en el sorteo los cupones que se reciban junto con la prueba de compra en la dirección arriba reseñada entre los días 30 de Junio y 31 de Agosto de 1999.

3 Entre todas las cartas recibidas se sorteará un viaje para tres personas al PARQUE FUTUROSCOPE de Poitiers (Francia) que incluye estancia de 3 días y 4 noches en un hotel con régimen de alojamiento y desayuno, y entrada válida para 3 días a FUTUROSCOPE.

4 El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación de todas las bases.

5 Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores del concurso: Centro MAIL e Infogrames.





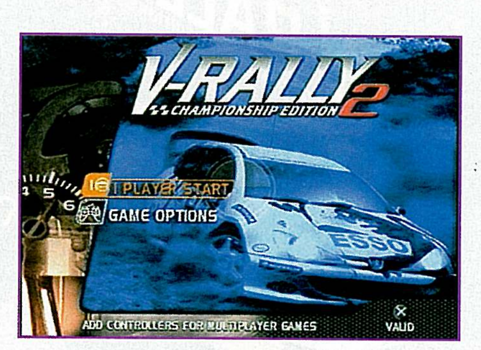
Al gusto de TODOS

V-Rally 2

Los ***aficionados*** al género de conducción que disfrutaron con V-Rally o Colin McRae Rally, tienen en este ***extraordinario*** V-Rally 2 posiblemente el nuevo monarca de la ***especialidad***. Una cita verdaderamente ***ineludible***.



Aunque hay que hacer algunas matizaciones, con **V-RALLY 2** INFOGRAMES ha hecho bueno el dicho «si no puedes con tu enemigo, únete a él». El enemigo natural de V-Rally 2 era, como todo el mundo intuía ya, COLIN MCRAE RALLY, y lo que ha hecho EDEN STUDIOS es abandonar su concepto de juego, más o menos el de un simulador de conducción, para pasarse al bando de su rival que era, más o menos, de *arcade*. En otras ocasiones esta aptitud sería criticable pero, como el trabajo realizado ha sido excelente y el resultado no puede ser más convincente, tendremos que aplaudir el talante japonés (copiar lo de otro para mejorarlo) demostrado por INFOGRAMES. **V-RALLY 2**, por resumirlo de algún modo, es un híbrido entre un V-RALLY potenciado en gráficos y su jugabilidad y algunos aspectos del estilo de



SUPER Information

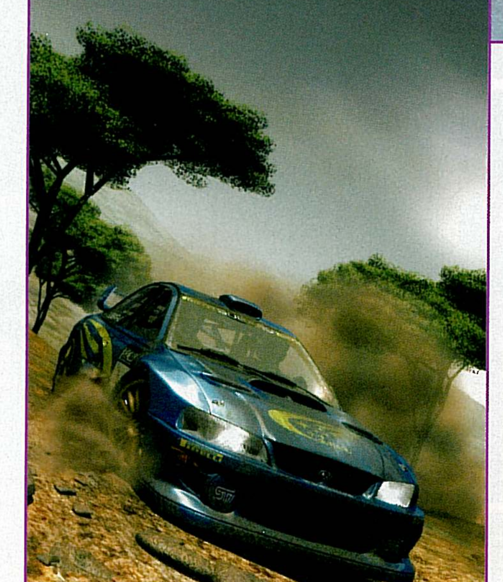
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	EDEN STUDIOS



Las condiciones climatológicas adversas influyen considerablemente en el pilotaje.



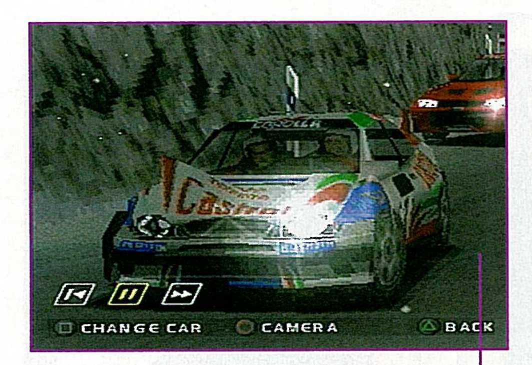




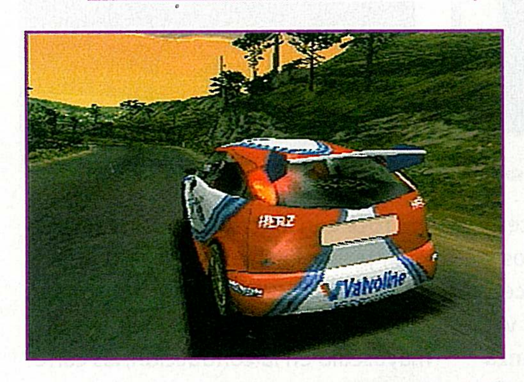
VALORACION

En líneas generales creemos que V-RALLY 2 es la oferta más sugerente y completa que tendrán los aficionados a lo largo de este año. Las muchas mejoras efectuadas con respecto a la primera parte hacen de él un programa puntero en casi todas las facetas importantes, y el único que ha superado de calle al que hasta ahora era el rey del género, COLIN MCRAE RALLY.

V-RALLY 2	
CONDUCCION	
CD ROM	
Jugadores	1-2
Torneos	3
Coches	26
Continuaciones	3
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)



*Uno de los detalles que más nos ha gustado de **V-Rally 2** son los daños en los vehículos. Además de afectar ostensiblemente a la carrocería, los accidentes también tendrán unos efectos demoledores en el control y potencia de los coches.*





En el modo Campeonato, cuando hay más de un tramo, deberéis reparar vuestro coche. Un mal pilotaje en la primera parte de la prueba puede producir daños que precisen más de 30 minutos de reparaciones. Pasado ese tiempo, deberéis correr con el coche tal y como esté.

Coches Extras para los campeones







Según ganéis campeonatos y completéis modos de juego obtendréis coches extras. Se trata de una curiosa selección de 10 vehículos entre los que encontraréis un R-8, un R-5, un Fiat 131, un Lancia Stratos o el fantástico Renault Alpine.





juego y mecánica de Colin McRae Rally. Con esos antecedentes ya podéis intuir que **V-Rally 2** tiene una presencia impactante y todo el cuerpo e intensidad que pudieran exigirle tanto los amantes de la simulación como los fanáticos de los *arcades* de conducción. Veloz pero sin caer en exageraciones, espectacular en la ambientación, tremendamente manejable, muy divertido y con una apariencia muy real, creemos que **V-Rally 2** va a ser el sucesor en el trono de Colin McRae. Aunque en algunas cosas el juego de CODEMASTERS sea superior, **V-Rally 2** cobra bastante ventaja en su oferta global y en algunas cuestiones realmente importantes. Gráficamente, por ejemplo, tiene más mérito **V-Rally 2** por incluir otros coches en pantalla y contar con una decoración mucho más detallada y rica en elementos.

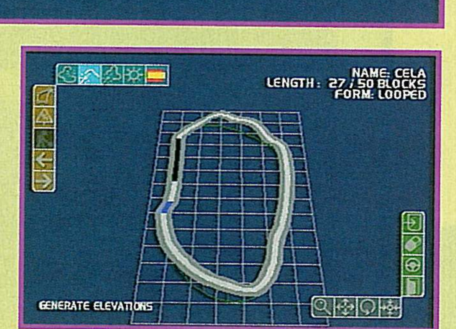
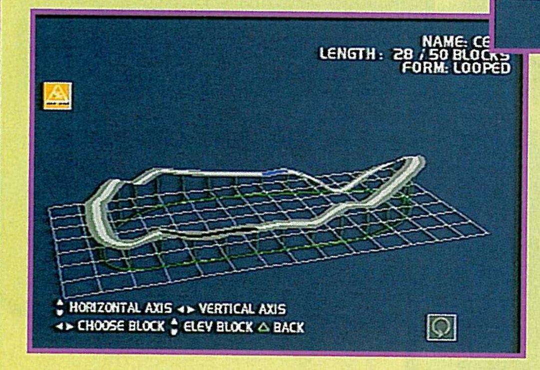
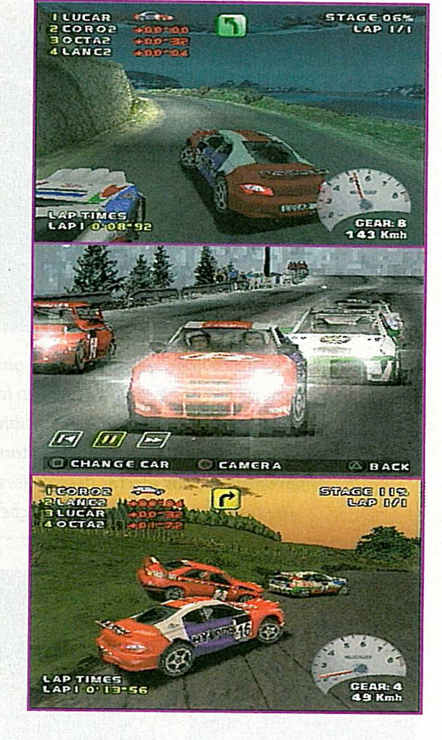
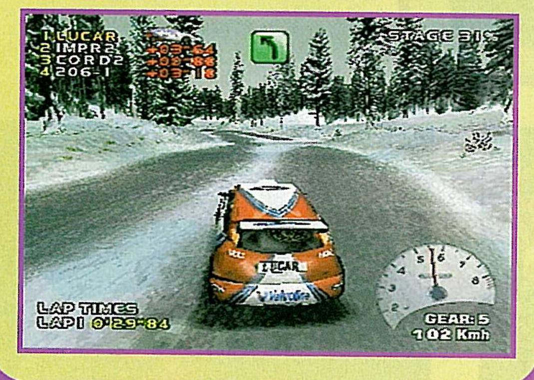
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
94 — De lo mejor que hemos visto en el género en todo a lo que se refiere a la recreación de coches y ambientación de escenarios. Una auténtica maravilla en la que sólo tenemos que lamentar unas mínimas ralentizaciones.	86 — El tema de la intro está muy bien, pero el resto de canciones no van demasiado con el juego. No están mal y se dejan escuchar, pero alguna de ellas le pegarían mucho más a un programa del estilo Doom.	92 — En el sonido se ha realizado un gran trabajo, y tanto los motores como la ambientación sonora de los escenarios es muy buena y real. Hay coches que suenan mejor que otros, pero en general todos son creíbles.	94 — Los cambios realizados en el estilo de juego, las mejoras en el control, el modo para varios jugadores simultáneos y el editor de circuitos le convierten en uno de los más jugables y divertidos de este género en PSX.	 94

\+ El control del vehículo y el nuevo talante del juego.

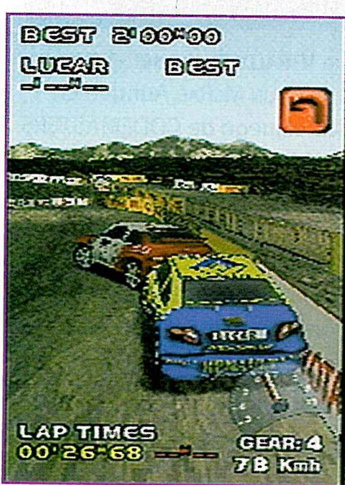
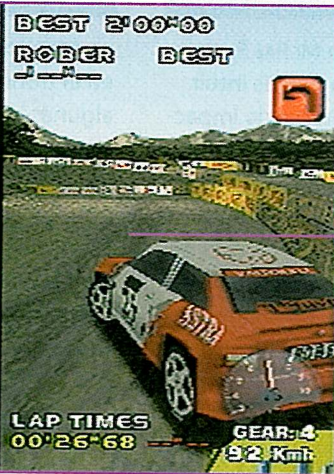
\- En algunos escenarios el juego sufre algunas ralentizaciones.

Editor de Circuitos

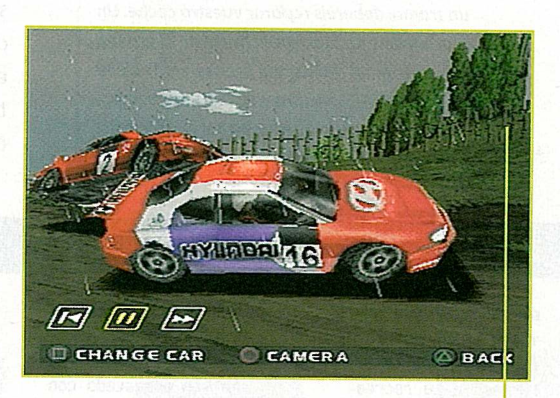
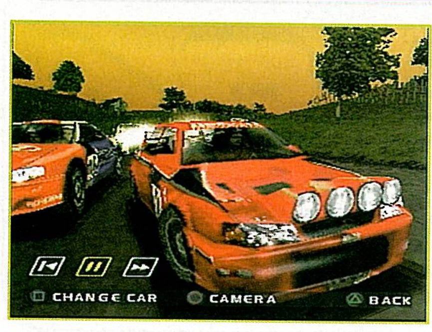
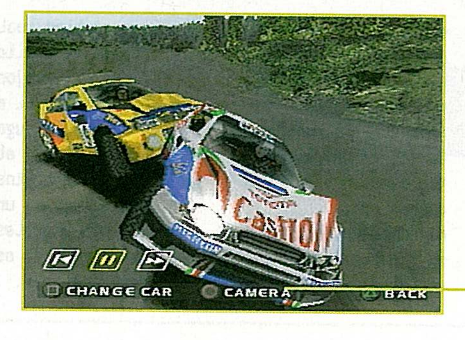
Aunque al principio os parezca que jamás lograréis sacarle partido, el editor de circuitos incluido en esta versión es muy sencillo de manejar, y tras un par de intentos lograréis crear verdaderas virguerías. Cuenta con un montón de opciones y herramientas muy sencillas de utilizar, y se pueden almacenar en tarjeta al no ocupar apenas espacio.

También las nuevas rutinas de luces y reflejos empleadas en los vehículos y la inclusión de daños en las carrocerías le sitúan entre lo mejor que se ha visto en este género. Aunque se ha avanzado muchísimo en todo lo que se refiere a la dinámica de los coches y su comportamiento en carretera, aún existen algunas cosillas, como los accidentes y vuelos, que no terminan de convencernos. Han eliminado en buena parte aquel famoso efecto del coche de papel, pero hay algo en los golpes que sigue sin cuadrar y que incluso afecta a la jugabilidad. En V-Rally el más mínimo roce con algo suponía un castañazo impresionante, pero en **V-Rally 2** se ha eliminado casi por completo esa detección tan exigente y, salvo error mayúsculo en la conducción, las carreras transcurren sin apenas incidentes. Al principio este cambio nos pareció una bendición, pero con el paso de las partidas esas facilidades convirtieron a **V-Rally 2** en demasiado sencillo. Sólo el nivel experto tiene una dificultad exigente capaz de ponernos en serios aprietos. Su antológico editor de circuitos y su fantástico modo para dos jugadores simultáneos os compensará de ese pequeño desliz sin la más mínima duda. **DE LUCAR**

En dos jugadores simultáneos podremos competir también contra los otros rivales de la máquina.

*En estas espectaculares imágenes rescatadas de la repetición de **V-Rally 2** podéis apreciar lo reñidas y salvajes que pueden llegar a ser las carreras del modo Trophy. Nadie intentará evitar el contacto y jamás te cederán el lado bueno para adelantarles.*



I-MAN BARCELONA [www.i-man.es]
Consolas Juegos Accesorios CD-R Figuras Alquiler Etc...
Direccion
I-MAN
C/ Parlamento, 31
08015 BARCELONA
Tel. 93 443 85 97
Fax. 93 443 80 06
Monster Stick
Archivadores
Remote Wizard
Wireless Control At Your Fingertips!
RemoteWizard
DexDrive
Twing Turbo
Error de desbordamiento
Error fatal al intentar mostrar todas las novedades y ofertas, llame al nº: 93 443 85 97
ACEPTAR
Video in PC
Carcasas
¿Quienes Somos?
Productos
Novedades
Ofertas
Alquiler
Reparacion
Apagar sistema
I-MAN 99
Inicio
Novedades I-MAN
21:56

PLAYSTATION

1 **METAL GEAR SOLID** =
Aventura • Konami
Pese a la gran cantidad de novedades en el top de *PlayStation*, tan sólo esa genialidad sobre cuatro ruedas llamada Driver ha llegado a intimidar ligeramente a la obra maestra de KONAMI. Atención a las incorporaciones de V-Rally 2, Croc 2 y el sorprendente Legend.

2 **DRIVER** NOVEDAD
Conducción • GTI

3 **V-RALLY 2** NOVEDAD
Conducción • Infogrames

4 **RIDGE RACER TYPE 4** ↓
Conducción • Namco

5 **I.S.S. PRO'98** ↓
Deportivo • Konami

6 **NEED FOR SPEED R.C.** ↓
Conducción • Electronic Arts

7 **STREET FIGHTER ALPHA 3** ↓
Beat'em-up • Capcom

8 **CROC 2** NOVEDAD
Plataformas 3D • Electronic Arts

9 **MONACO G.P.R.S. 2** ↓
Conducción • Ubi Soft

10 **WILD ARMS** =
RPG • S.C.E.

11 **FIFA'99** ↓
Deportivo • Electronic Arts

12 **FINAL FANTASY VII PLATINUM** =
RPG • Squaresoft

13 **GRAN TURISMO PLATINUM** =
Conducción • S.C.E.

14 **R-TYPE DELTA** =
Shoot'em-up • Irem

15 **RESIDENT EVIL 2** =
Aventura • Capcom

16 **ROLLCAGE** =
Conducción • Psygnosis

17 **KOURNIKOVA'S SMASH C.TENNIS** =
Deportivo • Namco

18 **LEGEND** NOVEDAD
Beat'em-up • Toka

19 **STREET FIGHTER COLLECTION 2** NOVEDAD
Beat'em-up • Capcom

20 **APE ESCAPE** NOVEDAD
Plataformas 3D • Sony C.E.

GAME BOY COLOR

1 **ZELDA DX** =
Action-RPG • Nintendo
Al igual que su hermana mayor, la portátil de NINTENDO se obstina en mantener a Zelda en lo más alto.

2 **SUPER MARIO BROS. D.X.** NOVEDAD
Plataformas • Nintendo

3 **WARIOLAND 2** ↓
Plataformas • Nintendo

4 **SPY VS. SPY** NOVEDAD
Arcade • Kemco

5 **TOP GEAR POCKET** =
Conducción • Kemco

6 **SHANGHAI POCKET** =
Puzzle • Sunsoft

7 **QUEST FOR CAMELOT** =
Aventura • Titus

8 **TETRIS DX** =
Puzzle • Nintendo

9 **GAME & WATCH GALLERY** ↓
Arcade • Nintendo

10 **HOLLYWOOD PINBALL** =
Pinball • Take 2

El más oscuro
SHADOWMAN • PSX-NINTENDO 64

El más bestia
DINO CRISIS • PLAYSTATION

El más alto
ACE COMBAT 3 • PLAYSTATION



El pack más lujoso
LUNAR S.S.S.C. • PLAYSTATION



El mejor del mes
SOUL REAVER • PLAYSTATION

TOP SUPERJUEGOS

NINTENDO 64

1. **THE LEGEND OF ZELDA** =
   Action RPG 3D • Nintendo
   Todavía no hay ningún juego en el horizonte que sea capaz de desbancar al *Action RPG* de **Shigeru Miyamoto**.
2. **SUPER MARIO 64** =
   Plataformas 3D • Nintendo
3. **STAR WARS EP.1 RACER** NOVEDAD
   Conducción • Nintendo
4. **F-ZERO X** ↓
   Arcade-Conducción • Nintendo
5. **BANJO KAZOOIE** ↓
   Plataformas 3D • Nintendo-Rare
6. **CASTLEVANIA** =
   Plataformas 3D • Konami
7. **ISS 98** =
   Deportivo • Konami
8. **BEETLE ADVENTURE RACING** =
   Conducción • Electronic Arts
9. **MONACO GPRS 2** =
   Conducción • Ubi Soft
10. **MARIO PARTY** =
   Juego de Tablero • Nintendo

JAPON

1. **FINAL FANTASY VIII • PSX** =
   RPG • Squaresoft
   Y seguirán pasando los meses con la maravillosa creación de SQUARE en la primera posición del top japonés.
2. **ACE COMBAT 3 • PLAYSTATION** NOVEDAD
   Shoot'em-up • Namco
3. **FINAL FANTASY COL. • PSX** =
   RPG's • Squaresoft
4. **POWER STONE • DREAMCAST** =
   Beat'em-up • Capcom
5. **GET BASS • DREAMCAST** =
   Arcade • Sega
6. **WINNING ELEVEN 3 F.V. • PSX** =
   Deportivo • Konami
7. **HOUSE OF THE DEAD 2 • DREAMCAST** ↓
   Arcade • Sega
8. **TOKIMEKI MEMORIAL P. • GBC** =
   Love Simulation • Konami
9. **DYNAMITE DEKA 2 • DREAMCAST** NOVEDAD
   Arcade • Sega
10. **DUNGEONS & DRAGONS • SATURN** =
   Beat'em-up • Capcom

NEO GEO

1. **KING OF FIGHTERS'98** =
2. **METAL SLUG X** NOVEDAD
3. **KING OF FIGHTERS '97** =
4. **KING OF FIGHTERS'95** =
5. **LAST BLADE 2** ↓

NEO GEO POCKET

1. **KING OF FIGHTERS R2** =
2. **KING OF FIGHTERS R1** =
3. **METAL SLUG FIRST MISSION** NOVEDAD
4. **NEO GEO CUP '98** ↓
5. **SAMURAI SPIRITS** =

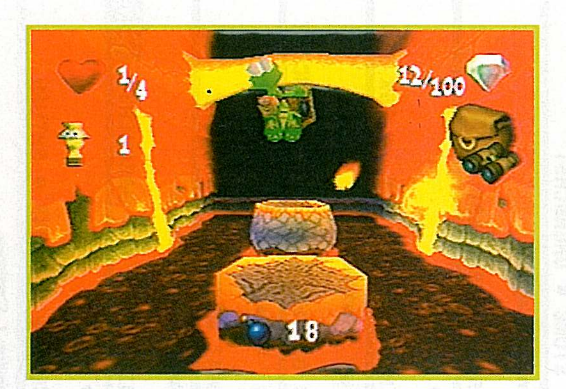
Hasta luego COCODRILO 2

Uno es feliz cuando le cae del **cielo** la obligación de realizar la **crítica** de un juego de estas características, ya que gracias a él las obligaciones pasan a ser momentos de **diversión**. El problema es que con tanta distracción, el tiempo se te acaba echando encima.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	FOX INTERACTIVE
PROGRAMADOR	ARGONAUT

Con juegos como Croc 2 parece como si el tiempo no pasase para PLAYSTATION. Uno piensa que las limitaciones gráficas de esta máquina tienen un tope, y cuando ya parece que está todo visto, aparece alguien y te demuestra que no, que todavía se puede llegar un poco más lejos. **CROC 2** no es juego que sorprenda gráficamente por un aspecto concreto. En realidad es todo el conjunto el que proporciona esa sensación de buen hacer de sus programadores. Entornos 3D increíblemente fluidos (salvo contadas excepciones), preciosas texturas, efectos de luz de gran calidad y diseños que, aún siendo escasamente originales, sí cuentan con ese toque de identidad que les convierte en algo único. Una belleza visual, en definitiva, que cautiva desde el momento en que un grupo de Gobbos interpreta la banda sonora original en la pantalla de presentación. Nada nuevo, se podría pensar. Y en cierto modo no le







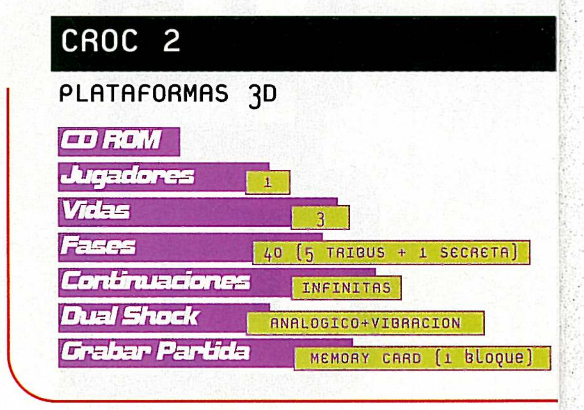


Los prismáticos permiten a Croc echar un vistazo para observar todo lo que hay a su alrededor.



VALORACION

podríamos decir que CROC es a PLAYSTATION (con permiso de spyro y crash) lo que Mario o Banjo a NINTENDO 64. Y más aún después de ver las excelencias de esta segunda parte. CROC 2 mantiene toda la esencia de su predecesor, pero ha mejorado todo aquello que se podía superar. Pero sobre todo, sigue siendo extremadamente jugable.



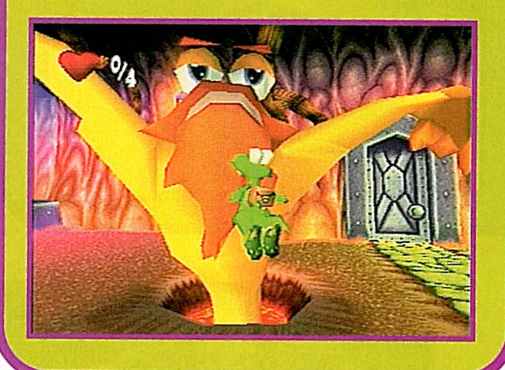
CROC 2

PLATAFORMAS 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	40 (5 TRIBUS + 1 SECRETA)
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 bloque)

Enemigos

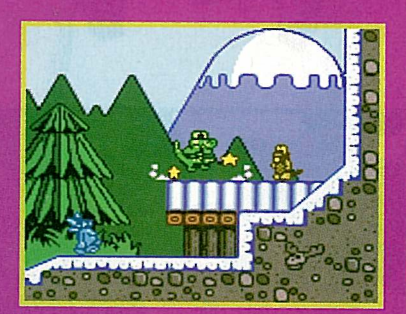
Lo único que se le puede echar en cara a **Croc 2** es la escasa dificultad de sus enemigos, sobre todo en los primeros niveles. Aunque si se piensa bien, mucho mejor, así tendremos tiempo para observarlos.







Game Boy Color





No os lo habíamos dicho, pero aprovechamos el momento para anunciaros que **Croc 2** aparecerá a finales de este año también para *Game Boy Color*. No podemos contar mucho acerca de él, pero sí podemos confirmar lo que vuestros ojos ya están viendo: que los gráficos van a ser simplemente soberbios.

falta razón a quien así piense, ya que **Croc 2** no deja de ser como el primer Croc pero ligeramente mejorado. Una situación que todos aquellos que jugaron a Legend of the Gobbos agradecerán. Así, lo único que se nos plantea en esta segunda parte es la conclusión de un gran número de niveles cuya configuración varía constantemente de una fase a otra. No faltarán las carreritas a bordo de barcas, la resolución de puzzles (aunque algo sencillos) o las clásicas y genuinas fases de plataformas de Croc. Todo ello para configurar un título en el que se está deseando finalizar el primer mundo para entrar en el siguiente, luego al tercero, después al cuarto, etc. De todas formas, y por si la paciencia no es nuestra mejor virtud, siempre se podrá acceder al nivel que se desee dentro del mundo actual, incluso al enemigo final del mundo en curso. Y hablando de jefes finales, qué podemos decir de los de **Croc 2**. Sencillamente que son un derroche de imaginación infinito, una prueba evidente de la capacidad de un equipo de programación para crear un juego con clase. Gracias a todo esto se logra que jugar con **Croc 2** sea un ejercicio de diversión difícilmente igualable, ambientado además con





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
94	93	91	94	93
es alucinante comprobar cómo se han trabajado las texturas para ofrecer la sensación de efectos de iluminación donde no los hay. Lo único reprochable es que en espacios abiertos se observa un molesto fondo de color azul.	La gente de Argonaut ha trabajado la banda sonora casi tanto como el aspecto gráfico. Una buena cantidad de melodías que cambiarán dependiendo de la situación en que se encuentra Croc. Un poco al estilo iMuse de Lucas Arts.	Tan simpática aventura no podía echar en falta unos efectos de sonido acordes al resto del juego. Sobre todo resulta curioso el modo en que hablan los gobos, aunque el resto de efectos del juego rayan a un gran nivel.	cuando uno juega por primera vez con este Croc 2, ocurre como con en Legend of the Gobbos: Croc es incontrolable. Una vez te hagas con él (recomendamos Dual Shock), todo será disfrutar hasta el final de la aventura.	+ La jugabilidad y los gráficos, a un nivel sobresaliente. − El control de Croc, con continuos cambios de cámara que acabarán por desestabilizarte.



Otros «eventos»

Durante el juego Croc deberá afrontar infinidad de fases cuyo desarrollo no tiene nada que ver con la anterior. En algunas, además, deberá ponerse a los mandos de algún tipo de artefacto, como un ala delta, una lancha «fuera-borda» o un coche prehistórico. Para lograr este último, que aparece en la tribu de los Gobbos de las Cavernas, Croc deberá encontrar primero sus cuatro ruedas.

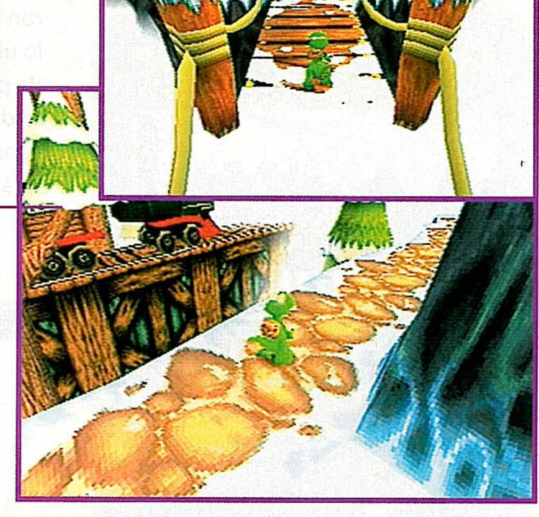








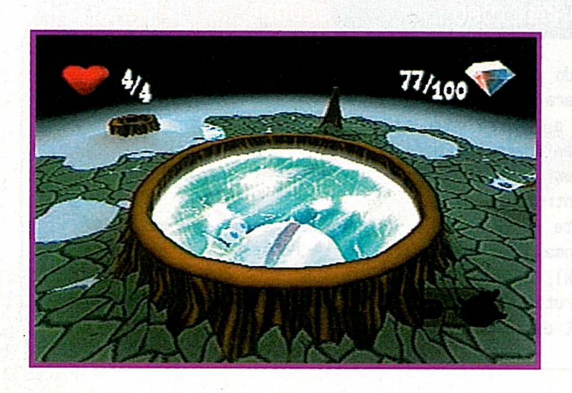




SECUENCIAS

*Todo el aspecto gráfico del juego raya a un nivel sobresaliente, pero es en las secuencias entre nivel donde uno se da cuenta de la potencia del motor 3D de **Croc 2**. Es realmente una maravilla observar la composición, y sobre todo el colorido, de cada una de ellas.*

una soberbia banda sonorora en la que se mezclan gran cantidad de estilos músicales. Y para concluir, los efectos de sonido, con decenas de voces y efectos de todo tipo capaces de dar ese toque final a un juego ya de por sí excepcional. En fin, se nos nota un poco emocionados con el juego, pero es que no todos los días tiene uno la oportunidad de invertir su tiempo en un título tan notable. **J. C. MAYERICK**





Pete, además de venderle todo tipo de objetos a Croc, será también el encargado de trasladarle de un mundo a otro dentro del juego.

Este simpático trenecillo es el objetivo de uno de los niveles del segundo mundo. La lástima es que, debido a su belleza, cada vez que aparece nos distrae, con resultados fatales para Croc.

Sólo ASFALTO

Castrol Honda Superbike Racing

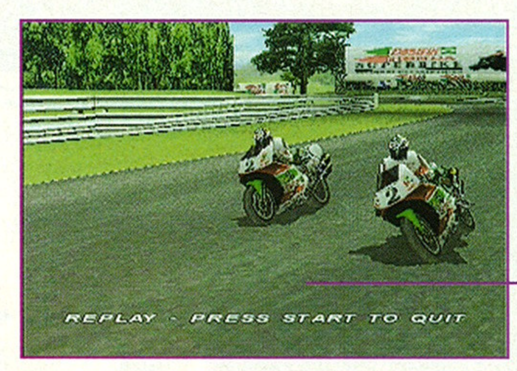
De la mano del equipo **Castrol Honda**, el motociclismo muestra su mejor cara en un simulador de corte tradicional que reproduce el mundo de los grandes premios de ***superbikes***.



FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TQH
PROGRAMADOR	INTERACTIVE ENT.



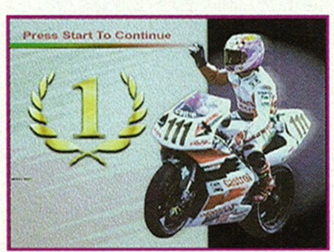
El motociclismo es una de las disciplinas presente, aunque con más pena que gloria, en todas las consolas de videojuegos. Sin embargo, sorprende que no exista ningún juego que reproduzca los grandes premios de este deporte. **Castrol Honda Superbike Racing** constituye un acercamiento a este tipo de pruebas de motociclismo en la modalidad de *superbikes*, celebradas en circuitos de alta velocidad. Aunque el patrocinio de CASTROL HONDA, pudiera hacer pensar que los circuitos, pilotos y equipos son reales, los datos recogidos en el compacto son fruto de la imaginación de los programadores. El compacto incluye 13 circuitos, más la posibilidad de competir en uno de ellos (el de Motegi), tanto de día como de noche. En cuanto a las motos, sólo es posible controlar el equipo HONDA, fácilmente distinguible gracias a sus colores verde, blanco y rojo. En el apartado gráfico hay que destacar la sensación de velocidad y la magnífica animación de los pilotos. Sus movimientos, en las frenadas o para equilibrar las motos



REPETICIONES

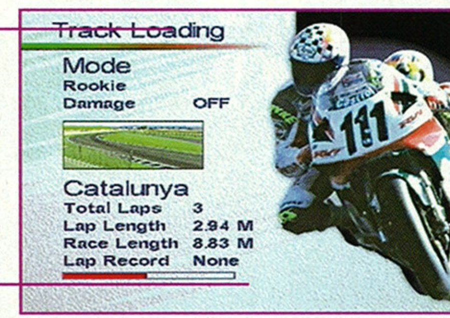
Tras finalizar una prueba se muestran unas impresionantes repeticiones de todo el desarrollo de la carrera.





CIRCUITOS

Todos los circuitos son de asfalto y no están abiertos al tráfico, reproduciendo así grandes premios de motociclismo.







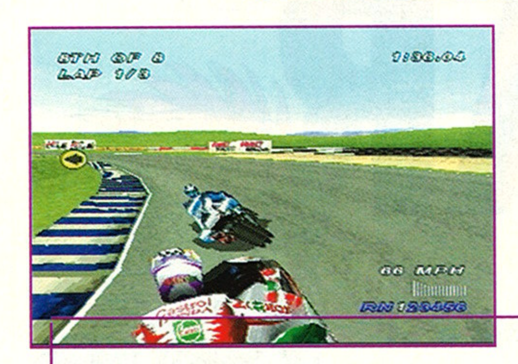
VALORACION

Los aficionados a los grandes premios de motociclismo tienen, en este juego, el mejor simulador aparecido en su género para PLAYSTATION. Se echa en falta que alguna compañía de decida a adquirir la licencia oficial que permita reproducir a los pilotos y equipos reales del campeonato del mundo de 500 cc., tal y como sucede en la fórmula uno.

CASTROL HONDA SUPERBIKE RA

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	4 COMPETICIONES
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD





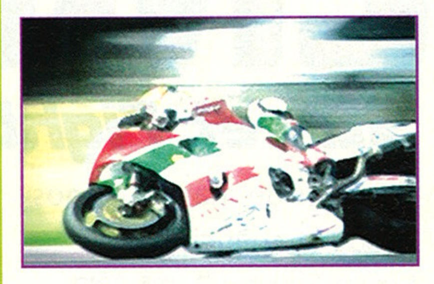


CAMARAS *El programa incluye cuatro cámaras diferentes. La más espectacular muestra la carrera desde el manillar de la moto, aunque las que ofrecen las imágenes más claras son las ofrecidas desde la parte posterior.*

en las curvas, constituyen una fiel reproducción de lo que realizan las grandes estrellas del motociclismo. En el control puede optarse por recibir la asistencia de la máquina o por el modo simulación, aunque en ambos los resultados son magníficos. Para ayudar al piloto se recogen unas flechas que indican las curvas, echándose de menos un esquema en el que se recoja el trazado de cada circuito. A la espera de un juego que consiga la licencia oficial, y a ser posible del campeonato de 500cc. (muchos soñamos con trasladar a consola los épicos duelos de **Doohan**, **Crivillé**, **Checa** y **Max Biaggi**), el trabajo de THQ es lo mejor del género para ***PSX***.

CHIP & CE

Intro









La *intro* recoge imágenes del equipo **Castrol Honda** sobre el asfalto, en pruebas motociclistas de *superbikes*. Esta disciplina, la más espectacular realizada sobre asfalto, ha sido el trampolín para muchos pilotos.



Dos Jugadores

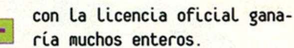
Mediante el sistema de pantalla partida es posible que dos jugadores participen en una carrera de forma simultánea.



CING

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	78	83	91	91
el juego logra una gran sensación de velocidad gracias a la reproducción de los movimientos de los pilotos sobre las motocicletas. Las diferentes cámaras y los escenarios también colaboran en este aspecto.	el programa hace pocas aportaciones en el apartado musical, ya que su presencia se limita, casi exclusivamente, a la intro. Los ritmos empleados son duros, tal y como es habitual en los programas de este género.	el logrado sonido de los motores pone la nota de color dentro de los efectos de sonido. No hay ningún tipo de comentario ni ningún otro efecto sonoro digno de ser mencionado.	Los programadores han conseguido unir a un sencillo control una gran sensación de velocidad. La incorporación de más opciones y la de pilotos y escuderías oficiales pueden ser futuras mejoras.	+ La sensación de velocidad y el sencillo control. - con la licencia oficial ganaría muchos enteros.





Volver a EMPEZAR

Street Fighter Collection 2

Después de más de 7 años desde la aparición de Street Fighter 2, *al fin* Capcom se *decide* a lanzar la recopilación que *une* en un solo CD las tres versiones creadas del beat'em-up que *abrió* los ojos a *millones* de jugones en el mundo.





Aquel que a estas alturas de la vida no haya echado una sola partida a STREET FIGHTER 2 (la recreativa), una de dos, o está en la cárcel desde hace 9 años o se ha equivocado de revista... ¡Que esto no es el HOLA! Seguro que alguno de vosotros aún recuerda cómo CAPCOM, allá por el 94, confirmó la programación y lanzamiento, junto a los sistemas de 32 *bits* ***PLAYSTATION*** y ***SATURN***, de un pack recopilatorio que recogería todos los STREET FIGHTER aparecidos hasta la fecha. Pues al fin, con cinco años de restraso, aquí está ese esperado *pack*, aunque dividido en 2 y sin el primer STREET FIGHTER incluído. La espera, sin duda alguna, ha merecido la pena, ya que al fin podemos disfrutar en ***PLAYSTATION*** con todos los SF aparecidos en versión recreativa hasta la fecha, a excepción del primero y de SFEX 2 PLUS, que aún no ha sido convertido a ***PSX***. Esta segunda entrega de STREET FIGHTER COLLECTION, que apareció en **Japón** como el quinto y, por ahora, último volumen de la colección CAPCOM GENERATION, recoge los tres primeros títulos de la saga, comenzando por SF2. Estos tres juegos son nada menos que STREET FIGHTER 2: THE WORLD WARRIOR, SF2: CHAMPION EDITION y SF2 TURBO: HYPER FIGHTING. A pesar de que a ojos de la gente que no ha jugado excesivamente a ninguna de las tres entregas no existen demasiadas diferencias entre ellas, cualquiera de los *freakies* de los *beat'em-*

EMPANEKEN PISS

*Aquí vemos cómo es apaleado el somnoliento «cabeza de rodilla» **THE SCOPE**. Eso sí, algo habrá hecho el pobre empanado.*

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INTERACTIVE
PROGRAMADOR	CAPCOM





LOS JEFAZOS *La novedad más relevante de SF2: CHAMPION EDITION fue la incorporación de los cuatro jefes finales a la plantilla de los personajes seleccionables.*

VALORACION

● Las dos entregas de STREET FIGHTER COLLECTION disponibles en el mercado son, junto a recopilaciones de la talla de CAPCOM GENERATIONS o los NAMCO MUSEUM, de esos juegos que no deberían faltar en ninguna «juegoteca». El hecho de disfrutar en casa con el título que comenzó en los recreativos la revolución de los juegos de lucha, es lo más atrayente de este magnífico STREET FIGHTER COLLECTION 2. Lo único que se echa en falta es el primer STREET FIGHTER.

STREET FIGHTER COLLECTION

BEAT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	12
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (3)





MAGIAS *Si bien cuando SF2 salió al mercado las magias resultaban imposibles de hacer, ahora su dificultad resulta ridícula.*



A PASAR LA ITV
Así se puso **The Scope** *la última vez que nos llevó en su Ford Tronko. Lo único que le dijimos fue: «dale caña al coche», y así lo interpretó él.*



up como yo, son capaces de enumerar todos y cada uno de los pequeños detalles que hacen diferentes estos tres pedazo de juegos. Con respecto al primer Street Fighter 2, la versión C.E. incluye la posibilidad de jugar con los cuatro famosos jefes y una gran cantidad de cambios en los movimientos de todos los personajes. La versión Turbo, tal y como indica su nombre, es una versión ligeramente acelerada y con más movimientos. Lo mejor del *pack* son las opciones extra como las galerías de ilustraciones y las geniales remezclas de las músicas. **DOC**

Extras





Una de las opciones más interesantes del compacto de CAPCOM es *Collection*. En ella podremos observar una gran cantidad de ilustraciones de los tres Street Fighter 2, el *profile* de todos los personajes, varios truquillos para utilizar durante los combates y un apartado de secretos donde se da la oportunidad de activar un impresionante modo *remix* para todas las melodías.

GRAFICOS 90

en una epoca en la que, para ciertos «elementos» del sector, los juegos que no poseen sus gráficos en 3D son lamentables, Street Fighter Collection 2 resulta una agradable vuelta a los orígenes de los beat'em-up.

MUSICA 89

¿quién no ha tarareado alguna vez alguno de los temas que componen la banda sonora de Street Fighter 2? Lo mejor en este apartado son las remezclas que podremos activar al finalizar cualquiera de los tres juegos.

SONIDO FX 89

si el Kame Hame de Goku es famoso, el «jayuuuken» o el helicóptero (cuyo sonido no me atrevo a imitar) de Street Fighter le dan mil vueltas. Los efectos de sonido son simplemente soberbios, y eso que su calidad no supera los 22 khz.

JUGABILIDAD 94

aunque carece de elementos como impresionantes golpes especiales y supers o combos de esos que no acaban nunca, resulta imposible borrar de nuestra mente la idea de que Street Fighter 2 fue el genuino, el primero, el mejor.

GLOBAL



+ Los tres primeros SF2 en un solo CD. Las opciones extra como la galería.

− ciertos mendrugos no sabrán apreciar la calidad de SFC2.

Atizando con mi



Legend

Seis años después del lanzamiento en Super Nintendo de su sorprendente Legend, Carlo Perconti y Lyes Belaidouni han producido y programado la ***adaptación*** a PlayStation, dando forma a uno de los beat´em-up mas jugables y ***violentos*** de los últimos años. Orcos, zombies, gárgolas, hombres-lobo, cíclopes y esqueletos vivientes te esperan a lo largo de sus cinco duras y ***emocionantes*** fases.





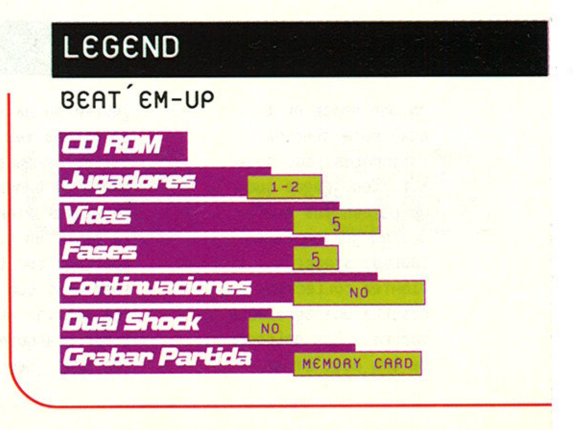




Estoy seguro que muchos de vosotros, por no decir todos, recordáis un cartucho de ***SNES*** llamado LEGEND. Producto del trabajo de dos únicas personas, **Carlo Perconti** y **Lyes Belaidouni**, LEGEND fue una de las mayores sorpresas de 1993, gracias a su arrolladora jugabilidad y la forma en que sus autores rescataron los mejores elementos de los *beat´em-up* clásicos para imprimirlos en sus ocho fases. Más de un lustro después, la misma pareja de programadores recogen el testigo dejado por la entrega de 16 *bits* para ofrecernos uno de los juegos de lucha más violentos, divertidos y jugables de finales de la década. Imagina por un momento un título con la diversión de GOLDEN AXE, la sangre y el salvajismo de WEAPON LORD y los *combos* de DIE HARD ARCADE y tendrás algo muy aproximado a **LEGEND** para ***PSX***. Protagonizado por tres jóvenes mozuelos medievales (poseedores de diferentes habilidades y complexiones físicas), **LEGEND** esta compuesto de cinco interminables fases habitadas por la fauna mas diversa que se haya visto en un *beat´em-up*. Los tiempos en los que aparecían una y otra vez los mismos fulanos con la camisa de otro color han quedado atrás, y en **LEGEND** podrás combatir contra orcos, zombies, brujos, arañas, perros, soldados, tigres, esqueletos vivientes e incluso un dragón. Podrás tumbarlos a mano limpia o utilizando alguna de



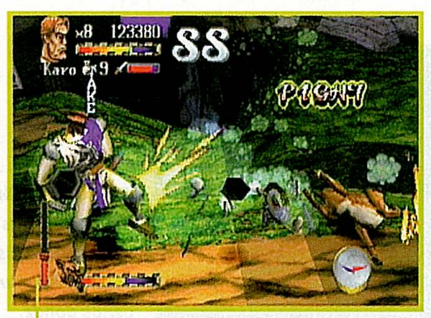
*Activa la opción Sangre en la pantalla de opciones y disfrutarás de **LEGEND** en su faceta mas cruda y truculenta. Unos cuantos hachazos o golpes de espada y podrás ver cabezas y brazos rodando por el suelo.*



LEGEND

BEAT´EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	5
Fases	5
Continuaciones	NO
Dual Shock	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD




A la izquierda tenéis el cañón, una de las armas más demoledoras de LEGEND, en plena acción. A la derecha podéis presenciar una de las rondas de bonus donde podréis conseguir puntos y energía.

La Leyenda original





El año 1993 vio la aparición de un modesto pero sorprendente *beat´em-up* para SUPER NINTENDO llamado LEGEND. Programado en **Europa** y distribuido en **España** por SONY ELECTRONIC PUBLISHING, LEGEND fue el producto del trabajo de dos únicos hombres: **Carlo Perconti** (programación, diseño y concepto del juego) y **Lyes Belaidouni** (animación, fondos y programación). Ellos solitos crearon uno de los juegos de lucha más divertidos del catálogo de ***SNES***, y también son los responsables de esta nueva versión *PLAYSTATION*, que ha tomado muchos elementos del original de 16 *bits*, desde el logo hasta los *items*, los barriles que llueven del cielo y algunos enemigos.

VALORACION

El gran handicap de LEGEND es sin duda no contar con la publicidad y marketing que caracterizan a los lanzamientos de grandes compañías como NAMCO o TAITO. De tener estos medios a su disposición, LEGEND podría darse a conocer a más usuarios de PSX y así ocupar la posición que merece, como uno de los mas grandes beat´em-up producidos hasta la fecha para la consola de SONY. Y sin duda es el mejor de cuantos se han producido en Europa.











LEGEND ofrece una variedad de enemigos poco habitual en un beat´em-up. A lo largo de sus cinco fases podrás encontrar soldados, perros, velocirraptores, hombres-serpiente, cíclopes, arañas gigantes, un minotauro, zombies, magos, gárgolas, hombres lobo, ogros, tigres, esqueletos vivientes y más.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
91	84	90	92	91
LEGEND no teme mostrar personajes a un tamaño gigantesco en plena acción, sin que por ello pierdan solidez o fluidez en la animación. Por otra parte los escenarios son una completa pasada, sobre todo en ambientación.	Es realmente buena, pero peca de reiterativa. Quizás una mayor variedad de temas habría hecho más atractivo el juego, pero esta claro que TOKA ha situado la música en un plano secundario frente a los FX.	Entre un sinfín de logrados efectos de sonido mi favorito es el sonido del choque metálico entre espadas. Jamás lo había oído tan nítido y realista como en este juego. Mención también a las voces de los enemigos.	A pesar de no permitir utilizar el joystick analógico, si de algo se puede calificar a LEGEND es de jugable. Es divertido, emocionante, y hace que vuelvas a él, a pesar de haber llegado al final, una y otra vez.	+ Jugable, bonito, divertido... Legend lo tiene todo. − ¿Por qué demonios no han incorporado el Dual Shock?

Como en los D&D de Capcom, tras superar cada fase podrás visitar una tienda donde adquirir vidas, armas e items.

las armas ocultas en los cofres del camino (espadas, hachas, cuchillos o ballestas). Dicho armamento no es eterno, tiene su propia barra de vida y ésta se va debilitando a medida que impacta contra los enemigos, obligándote a peregrinar continuamente en busca de otra arma nueva. Como ya sucediera con BURNING ROAD (el anterior éxito de TOKA, compañía de **Perconti** y **Belaidouni**, en ***PLAYSTATION***), **LEGEND** posee un entorno gráfico sorprendente, con personajes increíblemente sólidos y grandes, dotados de una animación de lujo, que caminan por escenarios recargados de detalle, en los que podemos observar cómo caen las hojas de los árboles o cambia el clima en plena partida. Pero, por encima de cualquier aspecto técnico, lo mejor de **LEGEND** es que harás que pases las horas delante del televisor como si fueran minutos. Es la jugabilidad heredada de GOLDEN AXE o FINAL FIGHT, que hace que olvides sus pequeños fallos, como no el soportar *Dual Shock* o *joystick* analógico. Una evidencia de que hablamos de una producción modesta, pero que cumple de lejos con todo lo que se espera de un juego de consola: **LEGEND** es jugable, emocionante y, sobre todo, tremendamente divertido. **NEMESIS**

Dos contra todos





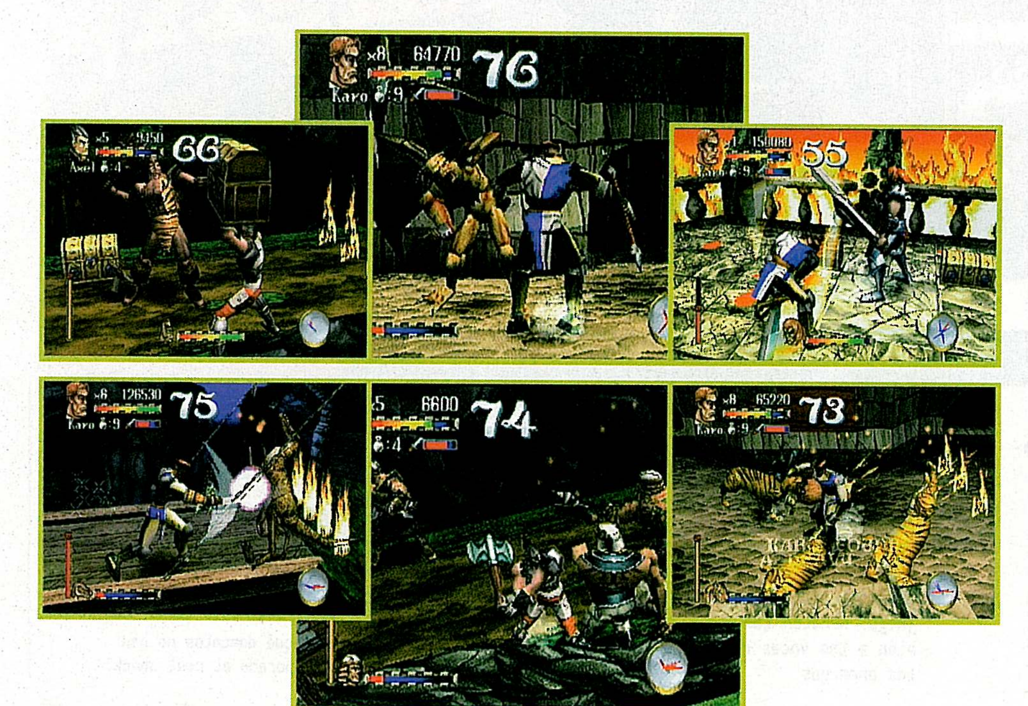
El mejor modo de disfrutar de la jugabilidad y la intensa carga de acción que ofrece Legend, es compartiendo la aventura con un amigo. Podréis elegir personaje entre los tres posibles (Axel, Tara y Karo) y aprovechar las distintas habilidades que ofrece cada uno. El gigantesco Karo es el mejor a la hora de utilizar el hacha y la espada pesada, mientras que Axel maneja a la perfección la ballesta.

Magias y combos





Como en Golden Axe, los protagonsitas de Legend pueden recoger las pociones abandonadas por los enemigos muertos para conjurar diversas magias, de hielo o fuego. También son capaces de ejecutar los mas demoledores combos con o sin armas. Aunque siempre es mas efectivo iniciar una combinación de golpes con un hacha o una espada en las manos.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	FUNSOFT
PROGRAMADOR	TOKA

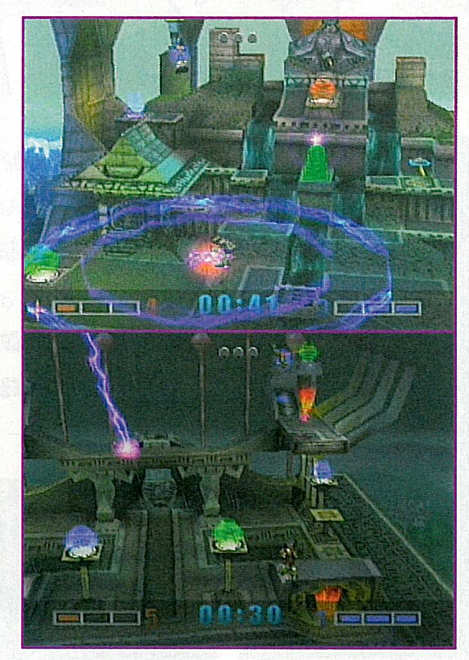


Mala SANGRE

Blood Lines

PlayStation ***impresiona*** por la gran variedad de sus juegos, y la búsqueda de algo ***original*** para diferenciarse del resto hace que aparezcan juegos ***raros*** y rematádamente aburridos.



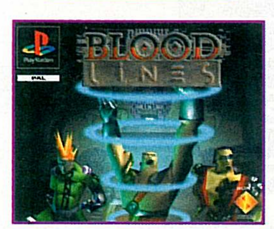


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	S.C.E.
PROGRAMADOR	RADICAL ENT.

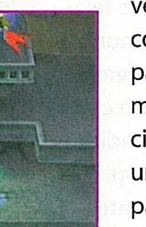
VALORACION

Muchos juegos tendríais que tener ya en vuestro poder para decantaros por éste, ya que ni siquiera el modo para varios jugadores simultáneos se salva de la quema. Una mecánica de juego relativamente original y un doblaje macarra son sus principales cualidades que no quitan para que sea uno de los juegos más aburridos que han aparecido en el catálogo de PlayStation.



Hasta el mejor escribano comete de vez en cuando un borrón, y en el caso de **BLOODLINES**, a pesar de venir avalado por la propia SONY, hay que reconocer que estamos ante una de las «castañas» más pilongas del catálogo de ***PLAYSTATION***. Para poneros en antecedentes, se trata de una especie de «tu la llevas» adaptado al futuro. Así pues, la cosa se trata de llevar la vez y volver de tu color los anillos desperdigados por un escenario relativamente limitado, con algún obstáculo que otro molestando. Si perdemos la vez, sólo hay que acercarse al rival y darle un buen tortazo (hasta hay patadas en la entrepierna), para recuperar el turno. Y eso es todo, ya que ganará quien consiga volver de su color todos los anillos del escenario. Pues bien, alguno podrá pensar que como planteamiento no está mal, pero lo que pasa es que a la hora de jugar se hace muy, pero que muy aburrido. Los oscuros escenarios, la ausencia de novedades significativas según vayamos superando rivales, el patetismo de los personajes, o las bravuconadas ridículas que lanzan a los cuatro vientos (acompañadas por voces ridículas) hacen que el tedio y el sopor nos invadan a las pocas partidas. Es como si la búsqueda de algo que difiera del catálogo de ***PLAYSTATION*** se les hubiera vuelto en su contra, en vez de servir como acicate para una mayor valoración. En fin, una pesadilla para olvidar.





THE SCOPE

BLOOD LINES

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	3 TORNEOS
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD 1 BL.

GRAFICOS

62

Oscuros y totalmente impersonales. Anque el motor tridimensional es suave, al contemplar la acción desde una distancia considerable nuestros movimientos son imprecisos. Los personajes son lamentables.

MUSICA

79

Aunque a mí personalmente no me gusta, aunque a zánganos como Doc sí que les van estos ritmos jungle. Hasta podréis escuchar melodías escocesas de fondo remezcladas para la ocasión. Ritmo sí que tiene.

SONIDO FX

75

Aparte de los sonidos de las armas especiales, lo que tiene especial relevancia son las voces dobladas al castellano. Muy macarras, con poco gusto y en ocasiones entrecortadas. Este juego no merece ese esfuerzo.

JUGABILIDAD

55

A pesar de su innegable originalidad, a los cinco minutos, sobre todo jugando en solitario, empezaréis a bostezar. No tiene nada por lo que merezca perder el tiempo con él, ni siquiera el modo multiplayer.

GLOBAL



\+ El nombre del juego, que suena a más de lo que realmente es.

\- Todo, hasta el doblaje de las voces tiene poquísimo gusto.



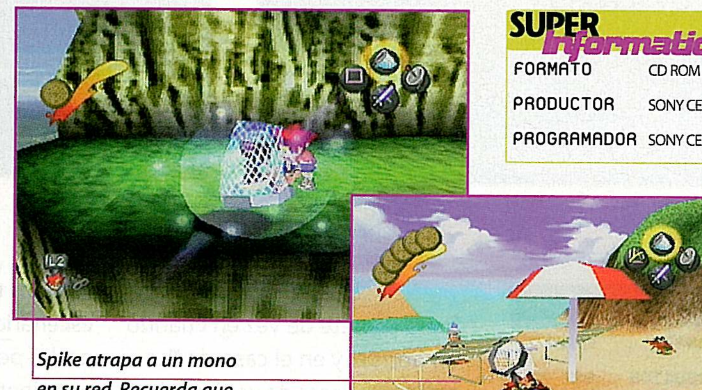
La REBELION de los monos

Desde **Gran Turismo** no hemos vuelto a ver un título de **calidad** similar de los **desarrolladores** de Sony. Ape Escape, aunque no llegue a ser un **bombazo**, nos ofrece un plataformas original y **muy divertido**.

A REMAR *Este simpático pececillo voraz, descargará toda su electricidad corporal sobre Spike si no utiliza la barca para surcar las pacíficas aguas de este lago de culebras.*



PlayStation ha visto nacer nuevos géneros, y también nos ha regalado inmejorables momentos renovando otros: conducción, lucha y, por supuesto los clásicos plataformas. Aunque quizá sea este último el que menos han explotado las compañías. Salvo excepciones, los plataformas en 3D no han conseguido borrar de nuestra memoria las glorias de los 16 *bits*. Los creadores de **Ape Escape** han hecho todo lo posible para que su criatura sea incluida en este grupo y lo han conseguido, sobre todo por la originalidad en el concepto del juego. El objetivo de **Ape Escape** es relativamente sencillo: capturar los monos que hay diseminados por los diferentes mundos representados en cada nivel. Sin embargo, se ha añadido un reto que aumenta la complejidad del juego y el consiguiente interés del jugador por mante-





Spike atrapa a un mono en su red. Recuerda que hay diferentes tipos de monos y, por lo tanto, diferentes estrategias para acercarse a ellos antes de conseguir capturarlos.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY CE
PROGRAMADOR	SONY CE

VALORACION

si eres una de esas personas que disfrutan con las plataformas, Ape Escape te va a mantener pegado al televisor. La sencillez de su concepto que deriva en algo más complicado si queremos obtener el 100% de todos los monos, es su principal baluarte. Sin embargo, la escasez de enemigos en algunas zonas y los sencillos puzzles pueden dejar un sabor agridulce en los jugadores más expertos.

APE ESCAPE

PLATAFORMAS 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	22
Continuaciones	NO
Dual Shock	SIN EL NO FUNCIONA
Grabar Partida	MEMORY CARD

Todo un monográfico





Con el radar podrás detectar dónde se encuentra el mono más cercano, y con L2 obtendrás una imagen descriptiva del bicho. Es decir, sus características (agresividad, grado de «empanamiento», etc.) que deberás tener muy en cuenta a la hora de empezar su caza. Además, en el menú del juego hay un libro que almacena toda esta información.



Las carreras





El malvado líder de la rebelión «simiesca» te retará durante el juego a disputar endiabladas carreras. En estos circuitos deberás esquivar multitud de obstáculos y nadar muy rápido sin olvidar aprovechar las zonas con turbos para llegar el primero a la meta y ser recompensado.

nerse pegado a la pantalla. Para terminarlo será necesario apresar al cien por cien de los simios, lo que conlleva obtener seis artilugios (incluyendo uno secreto) que nos permitirán volver a fases anteriores para encontrar monos antes inaccesibles. Y es que resulta muy fácil perderse en los escenarios de **Ape Escape**. El *engine* 3D utilizado para darles vida es uno de los más suaves y consistentes que hemos visto en ***PlayStation*** hasta la fecha, y cuenta con unas texturas plenas de colorido que le dan un toque alegre al juego. También contribuye el diseño de los enemigos, entre los que destacan los más grandes, como un triceratops, un mamut o un enorme pez que lanza descargas eléctricas. La música, aunque desenfadada y acorde con el juego, no alcanza la brillantez de otros juegos para los 32 *bits* de SONY. Finalmente, hay que destacar que **Ape Escape** está totalmente doblado y traducido al castellano y que requiere la utilización de *Dual Shock*.

R. DREAMER





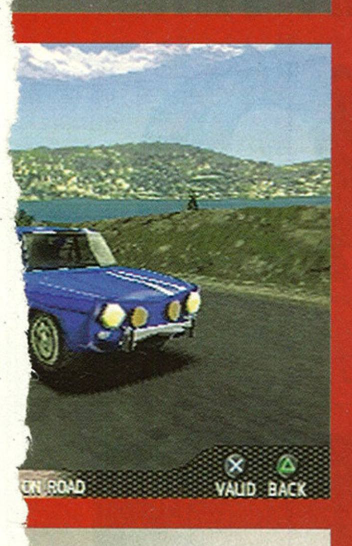
*Además de los traviesos simios, en **Ape Scape** encontrarás todo tipo de enemigos, como estos descarados seres de fuego.*

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
83	79	83	89	88
Todo está representado con claridad y calidad. Lo único que puede achacarse es que no hayan dotado de mayor complejidad a los escenarios, que en algún momento pueden parecer algo vacíos de contenido y repetitivos.	Aunque acorde con el ambiente del juego, resulta repetitiva y de una calidad un tanto dudosa que no hace mérito a los gráficos y jugabilidad de Ape Escape. Sin duda, el apartado más flojito de este plataformas.	Los progamadores se han decantado por darle un toque humorístico al juego, y los efectos es uno de los apartados que mejor lo representa. Los chillidos de los monos, disparos y otros sonidos son geniales.	Un concepto original con ciertos toques clásicos, como el porcentaje de juego que llevamos completado y la cantidad de objetos que hay que utilizar, hacen que Ape Escape sea uno de los juegos más divertidos de este año.	 + Un juego sencillo pero que resulta divertido. − A veces puede parecer bastante simple, a pesar de las posibilidades que atesora.

concurso

CHANGE CAR
CAMERA
BACK

CARS
CAR
CATEGORY
TRY CAR
PLAYER 1
UCAR



V-Rally 2



INFOGRAMES y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este impresionante concurso. Para entrar en el sorteo sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 1 de Agosto a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID.

No olvides indicar en una esquina del sobre «CONCURSO V-RALLY 2».

SORTEAMOS

- 15 lotes de un juego, un reloj y una camiseta
- 15 lotes de un juego

CONCURSO V-RALLY 2

NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....

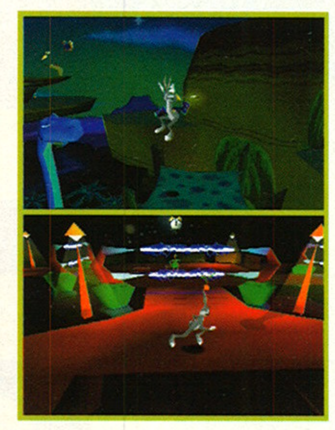




Vd. tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. A través de nuestra empresa, podría recibir informaciones comerciales de su interés. Si no desea recibirlas, le rogamos nos lo comunique.
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

¿El CONEJO de la suerte?

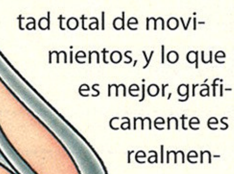
Vamos progresando. Esta es la **conclusión** a la que uno llega cuando juega con este Bugs Bunny Lost in Time. Se **progresa** porque parece que por fin Infogrames se **olvida** de los plataformas 2D de aspecto 3D a los que nos tenía acostumbrados. Ha descubierto una **tercera** dimensión.

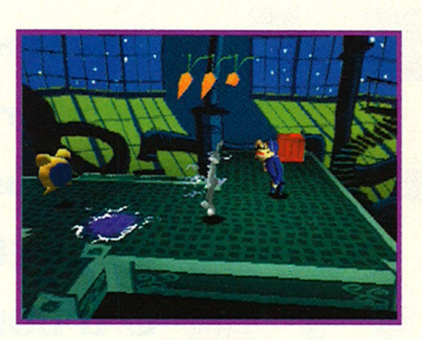


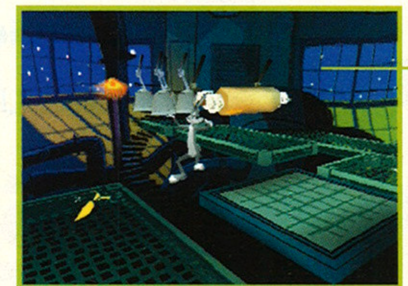


Lo de estos chicos

era preocupante. Lucky Luke nació como un título con mucho futuro, pero su escasa jugabilidad acabó por dinamitar todo el trabajo gráfico. Poco más o menos como en Obelix, en el que la estrategia hizo exactamente lo mismo. Con **Bugs Bunny Lost in Time** parece que la cosa ha cambiado a mejor. El motor 3D del juego ofrece ahora una libertad total de movimientos, y lo que es mejor, gráficamente es realmente notable. El único aspecto que podríamos criticar en este sentido es el escaso campo de visión que el motor proporciona, y que se ve inmediatamente invadido por la neblina propia de otros sistemas de 64 *bits*. En cuanto a la variedad de los escenarios y misiones por completar, qué podemos decir, que realmente se nota que se ha trabajado todo lo posible por hacer que **Bugs Bunny Lost in Time** sea un gran juego, con multitud de niveles de corte tradicional y otros tantos con elementos novedosos. Bicicletas, coches o motos son algunos de los vehículos que Bugs utilizará durante la aventura, todo ello mientras busca los relojes que le hacen falta para volver a su tiempo. El problema de este **Bugs Bunny Lost in Time** es que, como siempre, hay un «algo» que falla. Y ese algo, en este caso, es un aspecto tan importante como la jugabilidad, aun-





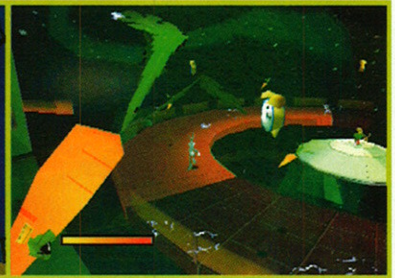


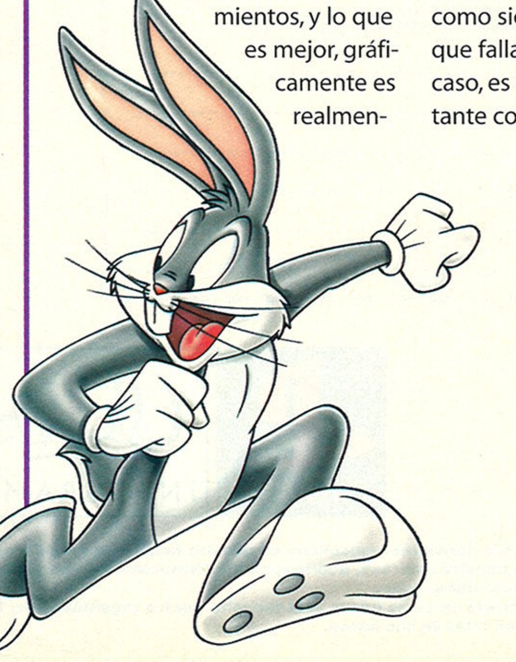
SECRETOS ***Bugs Bunny Lost in Time** cuenta con una buena cantidad de niveles secretos. Pero a pesar de ello, la jugabilidad de este juego no llega a lo que de él se espera.*

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	BEHAVIOUR

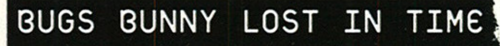






VALORACION

INFOGRAMES intenta recuperar el terreno perdido en el género de las plataformas, y lo hace con un título que mejora ostensiblemente todo lo hecho por la compañía hasta ahora. Aunque sigue sin alcanzar los niveles de jugabilidad esperados, sí propone un sistema de juego más acorde a los tiempos que corren, con total libertad de movimientos en el entorno 3D y una estructura de juego mucho más lógica.



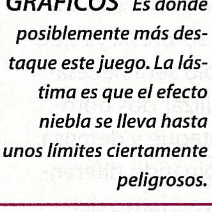
PLATAFORMAS 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3 zanahorias
Mundos	5 (20 niveles)
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO+ VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD



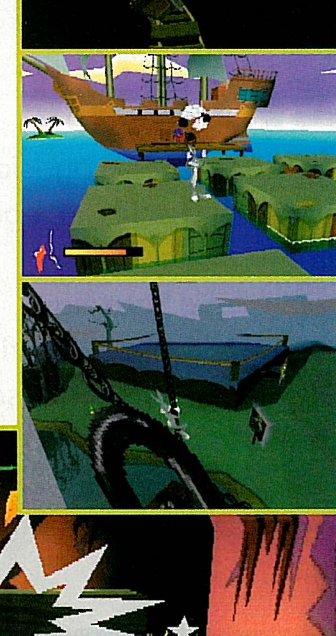






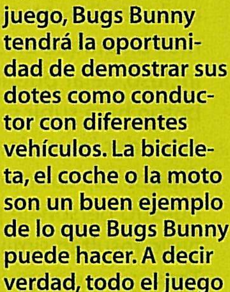
GRÁFICOS *Es donde posiblemente más destaque este juego. La lástima es que el efecto niebla se lleva hasta unos límites ciertamente peligrosos.*











Vehículos

Para dar un poquillo más de vidilla al juego, Bugs Bunny tendrá la oportunidad de demostrar sus dotes como conductor con diferentes vehículos. La bicicleta, el coche o la moto son un buen ejemplo de lo que Bugs Bunny puede hacer. A decir verdad, todo el juego podía ser como la fase del coche.

ENTORNO 3D *Al contrario que en anteriores plataformas de INFOGRAMES, **Bugs Bunny Lost in Time** ofrece una absoluta libertad de movimientos por los diferentes mundos que componen el juego.*

que sin llegar a los niveles de Lucky Luke u Obelix. Una falta de jugabilidad que se puede achacar a la falta de acción que nos encontramos a lo largo de los diferentes niveles, y que acaba por convertir a **Bugs Bunny Lost in Time** en una especie de paseo por el tiempo. Al menos siempre queda la posibilidad de intentar avanzar para ver qué nos encontramos después del siguiente mundo. De cualquier forma, hay que agradecer la deferencia de la compañía gala al traducir los textos y voces del juego a una infinidad de idiomas, incluido el español. Con todo, **Bugs Bunny Lost in Time** no pasará a la historia por su jugabilidad, pero al menos sí rompe la mala racha de la gran compañía INFOGRAMES en este género.

J. C. MAYERICK

GRAFICOS 83

es lo mejor de todo el juego, con un motor 3D de calidad y bastante suave (a pesar del efecto niebla). Cuenta además con numerosos efectos de luz que le dan una cierta vidilla. Lo peor, la escasa definición de los personajes del juego.

MUSICA 78

están puestas a un volumen ínfimo y además son muy tranquilitas. Las músicas de este Bugs Bunny Los in Time son la mejor forma de coger el sueñecito en estas tardes de verano. En serio, desentonan con el ambiente alegre del juego.

SONIDO FX 87

es casi como una película de dibujos animados, por lo que no es de extrañar que cuente con tal cantidad de efectos de sonido. Por otro lado, hay que agradecer la deferencia de haber traducido todas las voces del juego.

JUGABILIDAD 80

por mucho que se lo buscamos... no lo encontramos. Bugs Bunny es un juego con el que cuesta hacerse. De hecho, el jugador nunca llega a identificarse con un sistema de juego simplificado al máximo, y por tanto, poco atractivo.

GLOBAL



\+ gráficamente notable y con un buen número de niveles.

\- Resulta muy poco jugable, como consecuencia de la falta de acción durante la aventura.

La zona MUERTA

Evil Zone

Yuke, compañía conocida en Japón gracias a juegos como la saga Toukon Retsuden o Soukaigi, publicado en el territorio nipón por **Square**, se **lanza** al mercado americano y europeo con este beat'em-up llamado Evil Zone.





Aunque nunca hemos llegado a mostrároslo en nuestras páginas dedicadas a las novedades japonesas, **EVIL ZONE** salió en **Japón** a principios de año bajo el nombre ERETZVAJU. De hecho, hasta la versión *PAL* de **EVIL ZONE** nos presenta este título bajo el nombre japonés en el vídeo de introducción del juego. YUKE ha apostado en este juego por la sencillez de manejo y por la espectacularidad, y ha dotado a **EVIL ZONE** de un sistema de juego sencillo pero adictivo y de una espectacularidad gráfica inédita en este tipo de juegos. Si estáis hartos de los *combos* y golpes especiales que requieren horas de práctica y que aparecen en la mayoría de los *beat'em-up* actuales, con **EVIL ZONE** os llevaréis una grata sorpresa, ya que tan sólo será necesario utilizar dos botones: ataque y defensa. Combinando diferentes direcciones del *control pad* con el botón de ataque realizaremos todos los movimientos que nuestro personaje posea (pulsando abajo+ataque agarraremos al oponente, pulsando arriba, arriba+ataque realizaremos un ataque en salto, etc), e incluso, dejar pulsado este botón hará subir nuestra barra de poder (para ejecutar los especiales). Los movimientos de nuestro personaje por el escenario resultan similares a los de TOBAL, ya que al pulsar arriba o abajo no saltaremos o nos agacharemos, sino que nos moveremos a un lado o a otro del

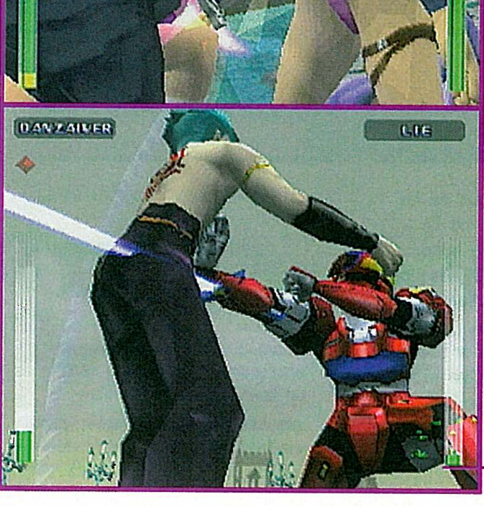


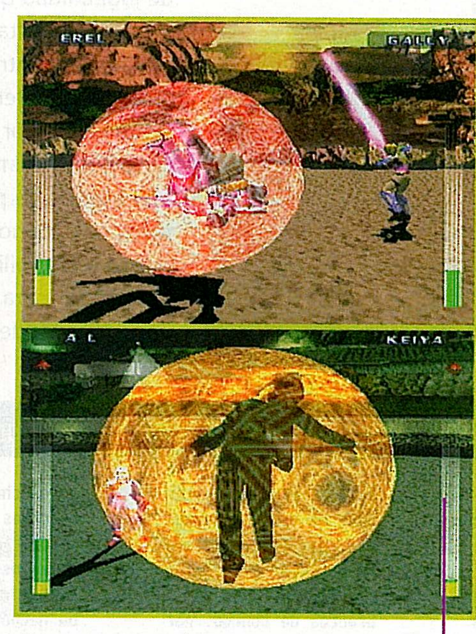
La llave que podéis observar en la pantalla es una de las más espectaculares del juego. En ella, Midori se multiplica y le da una paliza de impresión al oponente.



FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SPACO
PROGRAMADOR	YUKE







SUPERS *Los movimientos más espectaculares del juego son sin duda los supers. Estos sólo podrán ser ejecutados si poseemos diamantes de energía, los cuales deberemos acumular.*

VALORACION

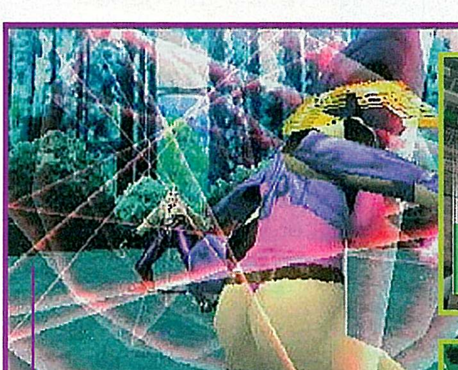
La primera incursión de YUKE en el mercado americano y europeo no podía haber sido mejor. Tanto los amantes de los buenos arcades como los freakies de los beat'em-up tendrán un hueco en EVIL ZONE, ya que mezcla a la perfección unos controles simples al más puro estilo arcade y una forma de actuar en los combates digna del más completo juego de lucha. EVIL ZONE es diferente, es original y os aseguro que gustará a todo tipo de jugadores.

EVIL ZONE

BEAT'EM-UP 3D

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

oponente, con el objetivo de esquivar sus ataques. Sin duda alguna, el aspecto que más llama la atención de **Evil Zone**, incluso más que su control, es su espectacular apartado gráfico. Como podéis observar en las pantallas, una simple llave cuerpo a cuerpo o un golpe especial que implique una gran explosión, hace que la cámara cambie su perspectiva para ofrecernos la impresionante acción con todo detalle. **EZ** agradará tanto a los aficionados a los buenos *arcades* por su sencillo manejo como a los *freakies* gracias a la pericia que necesitaréis para pasar cada fase. **DOC**



Opciones cantidad





Entre la gran cantidad de opciones que **Evil Zone** nos presenta, podríamos destacar el modo *training*, en el que podremos observar un detallado tutorial a base de vídeo que nos mostrará todas y cada una de las acciones que podremos realizar en los combates y el modo historia. En el modo historia, cada uno de los combates que disputemos se presentará de un peculiar modo, similar al de las típicas series manga emitidas por tv y que están compuestas por «cienes y cienes» de episodios.

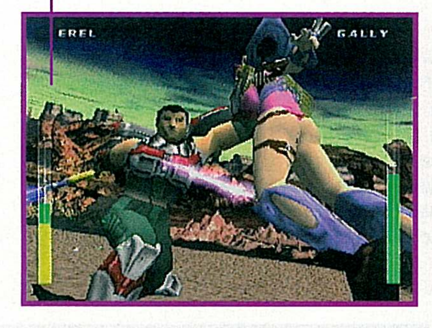


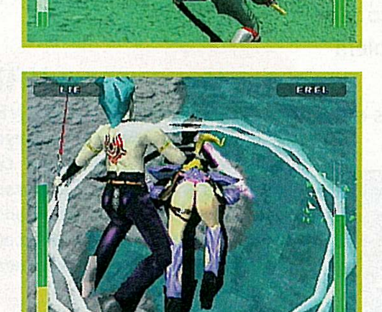


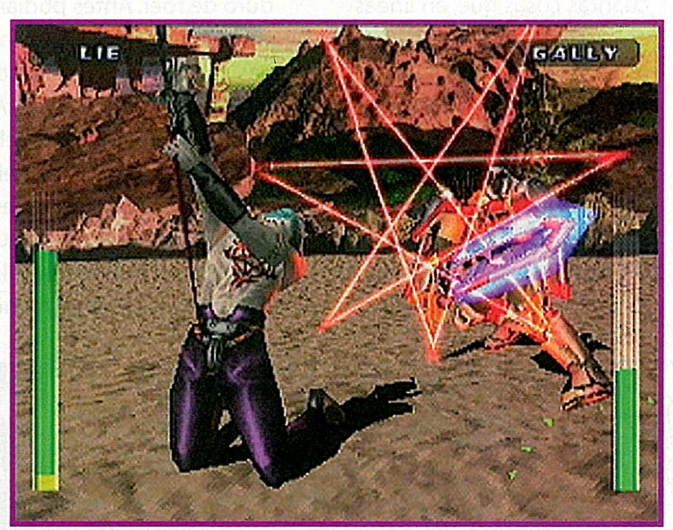
IHADURCA *Este personaje alado de nombre estrambótico y «pecho mullido» es nada menos que el jefe final del juego. Si logramos vencerle, se hará seleccionable.*



GRÁFICOS *Como podéis observar en todas las pantallas que rodean este pie de foto, el tratamiento gráfico que YUKE le ha dado al juego es realmente impresionante, especialmente en lo referente a los golpes especiales.*





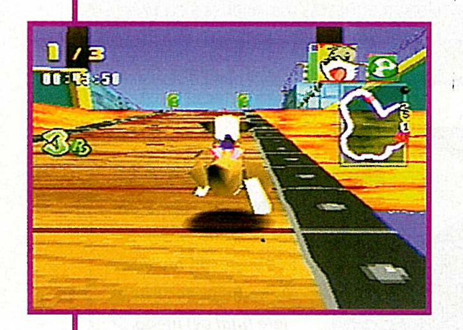


GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	85	83	92	90
Aunque los movimientos no están creados con técnicas de motion capture, la gran cantidad de efectos de luz y la tremenda calidad con la que son mostrados los golpes especiales, eleva la nota en este apartado.	De buena factura técnica (aunque sin instrumentos reales) y de estilo más bien rockero, en muchas ocasiones cada una de las melodías de la banda sonora del juego recuerdan a las de una película japonesa de anime.	Los efectos de las explosiones y los golpes no son lo único que está bien recreado en el juego de Yuke, las voces que escucharemos a lo largo del magnífico modo historia son francamente impresionantes.	Simple en cuanto a desarrollo pero francamente adictiva. Lo mejor en este apartado es sin duda el modo historia, en el que iremos enfrentándonos a todos los personajes del juego hasta llegar a Ihadurca, el final boss.	 + El modo historia y su jugabilidad, adaptable a todo tipo de jugador. – Ciertos freakies del combo lo verán demasiado simple.

Cuando correr es la BOMBA

Bomberman Fantasy Racing

Por aquello de renovarse o morir, los **programadores** de Hudson han decidido regalarle a su mascota, el inigualable Bomberman, un **juego** de carreras en el que, por supuesto, no faltan las bombas ni la acción más frenética.



En su conversión al formato *PAL*, **Bomberman Fantasy Racing** ha ganado unas cuantas cosas que, en líneas generales, aumentan su valor y le hacen ganar en interés de cara al usuario español. Aunque no fuera imprescindible la traducción de sus textos al castellano, teniendo en cuenta el tipo de juego y los escasos problemas que puede plantear, lo cierto es que es un detalle digno de agradecer y más si pensamos en el público infantil. Con respecto a lo dicho en la *preview*, la principal diferencia que le encontramos es el aumento de dificultad que ha sufrido **Bomberman Fantasy Racing** de la versión japonesa a la europea. Los cambios realizados en el control del personaje, que ahora es algo menos manejable, han convertido aquel juego sencillo y jugable en un título bastante duro de roer. Antes podíamos completar los circuitos sin apenas contratiempos y tras dos o tres intentos por prueba. Ahora, hasta el más sencillo de ellos es un reto considerable en el que resulta bastante complicado terminar primero. Aunque hubiéramos preferido una fórmula intermedia, con algo menos de



SELECCIONAR CARRERA

LOS CIRCUITOS son de los que tienen mucha miga. A partir del tercero encontraréis un montón de trampas sólo superables con el salto. Si caes en alguna de ellas ya será difícil que puedas alcanzar la victoria.



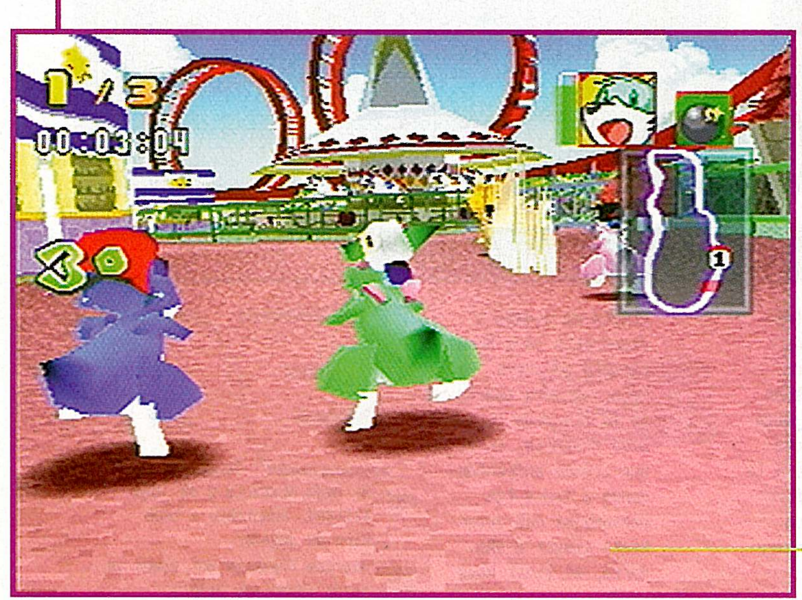
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	HUDSON

VALORACION

Por su temática, diseño gráfico y estilo de juego, **Bomberman Fantasy Racing** puede ser un juego ideal para los más pequeños. Seguro que a ellos esa dificultad, que te obliga a hacer intento tras intento para lograr algo, no les parece una mala cosa y se lo pasan como enanos intentándolo. Lo mismo podemos pensar para los fanáticos de la saga. Para el resto de aficionados a las carreras que prueben, pero suponemos que esta curiosa mezcla de acción y velocidad no terminará de convencerles.





RACIONAR bien las fuerzas de la barra de turbo, y guardar siempre un poco de energía para recuperar terreno en caso de fallo, es algo primordial para poder entrar entre los primeros en la meta.

BOMBERMAN FANTASY RACING	
CONDUCCION	
CD ROM	
Jugadores	1-2
Circuitos	14
Bichos	12
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)









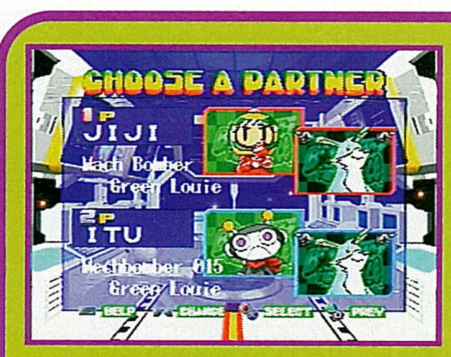
EL BANCO es el lugar ideal para guardar todo el dinero ganado. A diferencia de los de la vida real, aquí no hay intereses.

Como en otros muchos juegos, la victoria dependerá, además de un buen pilotaje, de nuestra habilidad para utilizar los items y armas.



2 Jugadores

Aunque no roce la extraordinaria jugabilidad de los modos para varios jugadores simultáneos de otros BOMBERMAN, el incluido en **BOMBERMAN FANTASY RACING** está bastante bien y le añade unos enteros más a la vida del juego. Los piques entre vosotros serán tan buenos como siempre.









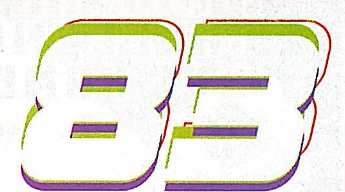
LOS TEXTOS en castellano serán una ayuda para el público más juvenil. Aunque sea un tanto durillo, parece ideal para ellos.

LAS FASES DE BONUS y sus cientos de monedas serán una fuente importante de ingresos para poder comprar nuevos animalejos más manejables y veloces.

dificultad o con esta misma y unos bichos tan manejables como los de la versión nipona, lo cierto es que de esta manera **BOMBERMAN FANTASY RACING** tiene algo más de vidilla.

Como el esquema y los modos de juego son discretitos, en cuanto a cantidad que no en jugabilidad, esta nueva fórmula creemos que tendrá más aceptación. Aún así esperámos más de una compañía como HUDSON.

DE LUCAR

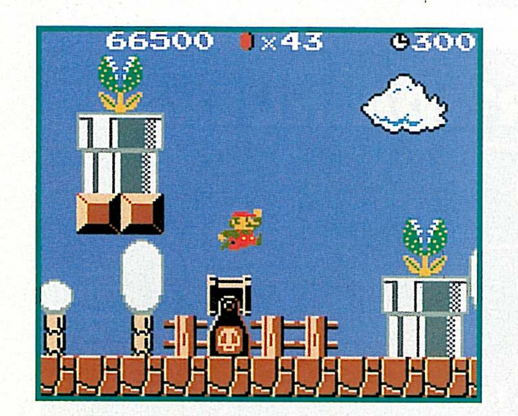
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
83	85	84	80	83
el diseño gráfico del juego es tan colorista y divertido como el de los otros BOMBERMAN. Los peronajes y los recorridos están muy bien, aunque deberían haber hecho más circuitos y no haberse contentado con hacerlos inversos.	unas cuantas melodías, no muchas en verdad, que continúan el estilo pachanguero y festivo típico de la saga de Hudson. Aunque son bastante más animadas, no nos parecen muy pegadizas.	Los gritos y voces de los personajes, las explosiones y el sonido de las carreras están bien pero no cuentan ni con la variedad ni la contundencia de sus hermanastros.	Los cambios efectuados en el control del personaje han cambiado bastante la dificultad del juego, y para ganar necesitarás hacer auténticas virguerías. Es divertido pero no cuenta con demasiadas opciones de juego.	 + Las carreras son absolutamente frenéticas. − Los cambios en el control lo han convertido en un juego difícil.



Super Mario Bros. DeLuxe

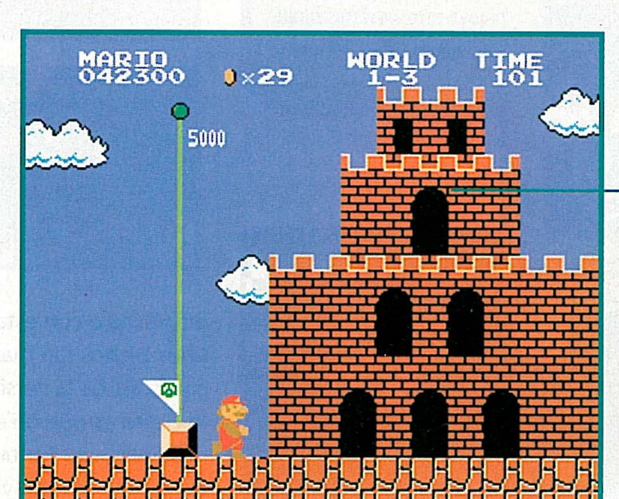
MAS MARIO *que nunca*

Que Mario es el **personaje** más popular del mundo de los videojuegos es algo que no se le escapa a nadie. Pero lo que quizás **muchos** no conozcan es **cuándo** y en qué plataforma nació el mítico Super Mario Bros. Fue en 1985, sobre una excelente consola de Nintendo llamada **NES**.

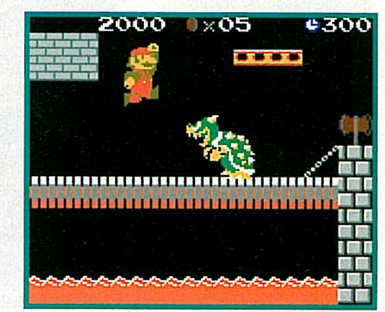


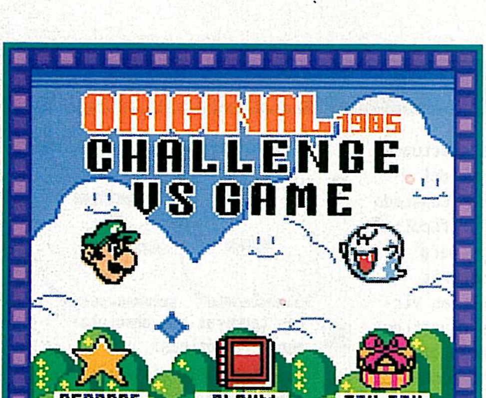
El personaje, en realidad, nació en 1981 con el mítico *arcade* DONKEY KONG, aunque hasta la llegada de los clásicos plataformas para ***NES*** protagonizados por el fontanero no alcanzó la categoría de mito mundial. El primer gran juego que éste protagonizo junto a Luigi, Peach y compañía, fue este **SUPER MARIO BROS.** que ahora se puede disfrutar en versión ***GAME BOY COLOR***, una adaptación casi idéntica al original, y en la que el reducido tamaño de pantalla marca la única diferencia apreciable. Si habéis tenido la oportunidad de jugar con el cartucho original, entonces nos queda muy poco que contar sobre este juego. Si no es éste el caso, tan sólo podemos decir que **SUPER MARIO BROS.** sigue siendo uno de los plataformas más jugables y divertidos que se puede encontrar hoy por hoy, pese a la teórica sencillez de su desarrollo. Un juego relativamente fácil que podría ser finalizado en apenas unas horas, de no ser por el buen hacer de NINTENDO, que siempre sabe sacar el máximo partido a sus clásicos. Hablamos, lógicamente, de los muchos añadidos que **SUPER MARIO BROS. DELUXE** para ***GAME BOY COLOR*** proporciona. Además del modo original de 1985, existen dos





NES Vs Game Boy *El tamaño de la pantalla y el marcador son las únicas pruebas que confirman que ambas pantallas corresponden a versiones diferentes.*





VALORACION

De acuerdo, reconocemos que sentimos una cierta devoción por todo aquello en lo que Mario esté involucrado, pero no es menos cierto que jugar al primerísimo Super Mario Bros. es una oportunidad que no se presenta todos los días. Si encima el cartucho está repleto de sorpresas y secretos por descubrir, entonces se convierte en el juego perfecto para cualquiera.

SUPER MARIO BROS. DELUXE

PLATAFORMAS

Megas	16
Jugadores	1-2
Vidas	5
Niveles	32
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (3)

Album de fotos



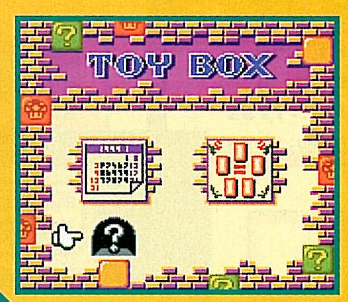


El album de fotos se irá completando al superar determinados niveles o al pasar por ciertos lugares del juego. La calidad de algunas de las «fotos» es soberbia.

The Toy Box



Es uno de los lugares más interesantes de todo el juego, ya que cada acción positiva dentro del mismo se verá reflejada aquí. Por ejemplo, cada vez que se supera a un jefe final, aparece una nueva opción para la impresora. También dispone de un calendario y muchas cosas más.





SMB for Super Players

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	NINTENDO



Si alcanzas la impresionante cifra de 300.000 puntos en el modo original de **Super Mario Bros.** tendrás acceso a los niveles perdidos que aparecían en Mario All Stars para ***Super Nintendo.*** Estos, en realidad, se corresponden con los niveles de Super Mario Bros. 2 versión japonesa, que sólo apareció para la desaparecida unidad de disco de ***Famicon.***



modos más de juego para alargar la vida del cartucho. El modo *Challenge*, que propone la búsqueda de ciertos elementos en cada uno de los 32 niveles ya superados, y el modo *Versus*, en el que hay que luchar, en una trepidante carrera contra Luigi, por llegar el primero al final del nivel. Además el juego está repleto de decenas de secretos por descubrir: una galería de imágenes con preciosas pantallas a todo color, una caja de sorpresas con calendario y cantidad de posibilidades para aquellos que dispongan de una ***Game Boy Printer.*** Y es que este **Super Mario Bros. Deluxe** es, con diferencia, el juego que mejor aprovecha las posibilidades de la impresora de ***Game Boy.*** Una vez que te hayas finalizado todo el juego, no pienses que todo ha acabado... Aún te queda mucho por descubrir. **J. C. MAYERICK**



GRAFICOS — 90

De acuerdo que los gráficos del juego en sí no son una maravilla, pero la verdad es que tiene un cierto mérito el incluir los mismos de la versión NES. Lo mejor, de todos modos, es la soberbia calidad del album de fotos.

MUSICA — 94

Quien no recuerde la música de Super Mario Bros. es porque no ha estado en este mundo en los últimos años. Sólo por escuchar sus melodías ya merece la pena adquirir un cartucho como éste, en lo que es el mejor ejemplo a seguir.

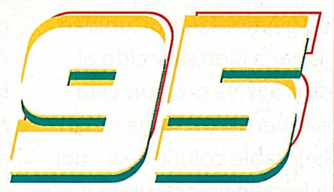
SONIDO FX — 92

Aunque en un momento dado este aspecto pueda pasar desapercibido, lo cierto es que Super Mario Bros. cuenta con una enorme cantidad de efectos. Además, en el modo Toy Box, se tiene la posibilidad de componer sencillas melodías.

JUGABILIDAD — 97

Super Mario Bros. es sinónimo de jugabilidad. Lo mejor de todo es que Nintendo no ha escatimado esfuerzos para que, una vez finalizada la aventura, el jugador pueda disfrutar buscando suculentos secretos.

GLOBAL



+ ¡Super Mario Bros. Deluxe es un juegazo en todos sus aspectos!

− El tamaño de pantalla, al ser mucho menor que en NES, deja menos tiempo para la reacción.

ESPIA como puedas

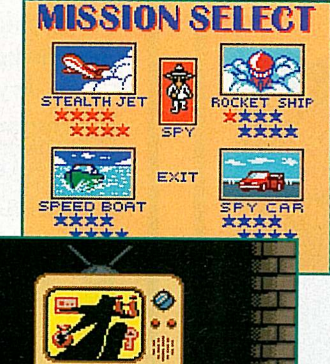
Spy Vs. Spy



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KEMCO
PROGRAMADOR	KEMCO





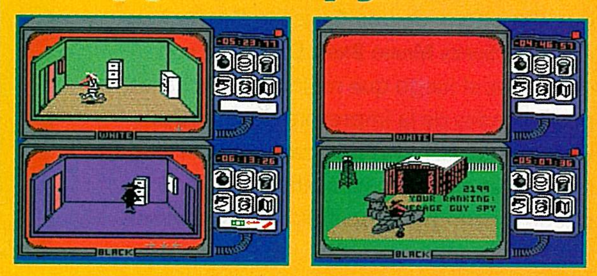
OBJETOS Y MAPA

Antes de empezar cada nivel, el jefazo indica los objetos que hay recoger. Para saber dónde encontrarlos, es mejor guiarse con la ayuda del mapa.

Hay clásicos y clásicos, unos mejores que otros. En este caso KEMCO ha optado por brindarnos una nueva versión de uno de los juegos más divertidos de la historia del videojuego. Hablamos de **Spy Vs Spy**, un título que arrasó en 1985 sobre el ***Commodore 64***, y que más tarde fue convertido para infinidad de plataformas. No es ésta la primera vez que los dos espías prueban suerte en el mundo ***Game Boy***. Ya antes, con Spy Vs Spy: Operation Booby Trap tuvimos la oportunidad de jugar a algo parecido al clásico **Spy Vs spy**. Con esta nueva versión, dotada de un inmejorable colorido, se vuelve a la esencia del original, con las inolvidables habitaciones repletas de muebles en cuyo interior se ocultaban los objetos. A la presentación magnífica de todo el juego hay que añadirle un desarrollo trepidante que engancha al jugador sin ningún tipo de piedad. Es tan bueno, que resulta ser el mejor **Spy Vs Spy** desde el año 1985.

J. C. MAYERICK

Spy Vs. Spy C-64



Fue la primera versión (1985). No consiguió grandes puntuaciones (89% en la revista CRASH), pero llegó a convertirse en un clásico.

VALORACION

Lo mejor de este nuevo Spy vs spy es que vuelve a sus raíces originales, aunque esta vez con un colorido fuera de lo común. De verdad, si no has tenido la oportunidad de jugar con él, no desaproveches esta ocasión.

SPY VS. SPY

ARCADE

Megas	8
Jugadores	1-2
Vidas	TIEMPO
Fases	4 x 8
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 91

Nos conformábamos con un nuevo Spy vs Spy que tuviese los gráficos del original, pero lo que nos hemos encontrado es infinitamente mejor. El colorido de este juego es, posiblemente, de lo mejor de Game Boy Color.

MUSICA — 78

No todo puede ser perfecto, por lo tanto no es de extrañar que Spy vs Spy no alcance el nivel deseado en este apartado. Se puede perdonar, ya que debido a lo trepidante de la acción, no habrá tiempo para melodías.

SONIDO FX — 88

El sonido, por otro lado, cumple a la perfección. Tanto las risas de los espías cuando el otro jugador es alcanzado por un artefacto, como el resto de efectos de sonido, rayan a un nivel más que aceptable.

JUGABILIDAD — 93

Jugar a Spy vs Spy es un ejercicio de habilidad y rapidez mental. Encontrar los cuatro objetos necesarios y el maletín mientras se le colocan trampas al segundo personaje, puede parecer sencillo, pero es muy divertido.

GLOBAL



\+ Todo el juego en sí, aunque se agradece que todo esté en castellano.

\- Es una lata tener que andar anotando los passwords en cada nivel.

Hugo El TROLL de la tele

Este **personaje** fue protagonista de algunos concursos de **televisión** hace más o menos un lustro. Ahora nos llega su versión videojuego que recupera la simpleza de su mecánica.

Estamos ante un hecho curioso. Resulta que tenemos entre manos un juego dedicado a los más pequeños de la casa, pero que éstos desconocen completamente la identidad del protagonista. Y los que sí le conocimos por los programas de la televisión, tenemos demasiada edad y suficiente experiencia en el mundo de los videojuegos como para decantarnos por otros títulos bastante más sofisticados. En resumen, los que van a disfrutar más con el juego no saben quién es Hugo, y los que sí lo saben no van a disfrutar debido a su simpleza.

HUGO es un juego ideal para iniciar a los más pequeños en el mundo del videojuego, pero para nada más. Es básicamente un plataformas con diferentes escenarios y con misiones similares, que no son otras que esquivar a lo que se acerca, ya sea una roca, un tren o una sardina silvestre. Así pues su sencillez y el hecho de estar doblado, lo hacen ideal para los «enanos» de la casa.

THE SCOPE

SUPER Information

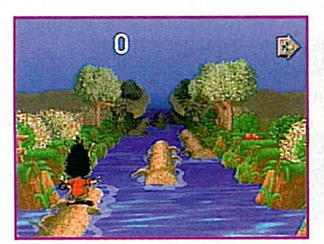
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ITE MEDIA
PROGRAMADOR	ITE MEDIA

VALORACION

Obviamente no voy a compararlo con otros juegos de PLAYSTATION que circulan por estos mundos de Dios, ya que no les llega ni a la suela de los zapatos a ninguno. Sin embargo, como iniciación a este mundo puede ser una buena piedra de toque.



MONTAÑA. Hugo debe saltar para evitar los agujeros del camino.



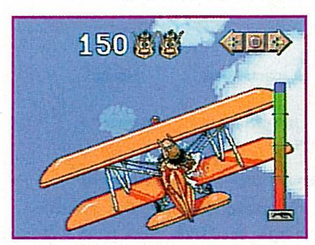
LEÑADOR. Navega por un río sobre troncos sin hundirte ni golpearte.



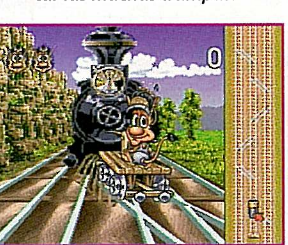


BOSQUE. Aquí hay que intentar evitar las muchas trampas.

MONOPATIN. Habrá que deslizarse por un bosque, evitando rocas.



AVION. Recoge los globos azules con los sacos de oro.



TREN. La escena típica de la tele. Trata que los trenes no te arrollen.





BUCEO. Cangrejos, calamares y peces entorpecen tu camino.

HUGO

PLATAFORMAS

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	3
Fases	7
Continuaciones	NO
Dual Shock	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS — 50

Totalmente prehistóricos, incluida la intro, que es de lo más simplona. Sólo merecen un poco la pena las imágenes de Hugo después de perder una vida. Del resto poco, muy poco.

MUSICA — 60

Música festiva, acorde con la temática del juego y con la personalidad infantil del protagonista. Tampoco es que aparezca mucho...

SONIDO FX — 82

Esta nota la merece por el hecho de estar íntegramente doblado al castellano, ya que su público objetivo, el infantil, precisa de esos cuidados. El resto de sonidos son pocos, pero no están mal hechos.

JUGABILIDAD — 55

Su mecánica repetitiva, a pesar de cambiar constantemente de escenarios, y la sencillez de cada una de las fases, no augura mucho tiempo en la barriga de la consola a este juego, salvo que seas muy pequeño.

GLOBAL



\+ Interesante para los enanos que quieran iniciarse en videojuegos.

\- Si ya tienes sombra de bigote, olvídalo por completo.

Pesado como el HORMIGON

Antz

No es cuestión de crear **polémica**, pero está claro que Dreamworks no ha entrado con demasiado **buen pie** en el mundo de Game Boy Color. Antz nos ha decepcionado mucho.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	DREAMWORKS







Un juego no es sólo gráficos, y aunque **Antz** no es precisamente un ejemplo de lo que un juego para ***Game Boy Color*** debe ser gráficamente, es necesario aclarar que este aspecto es, con diferencia, el mejor parado de todo el juego. La lástima es que los escenarios se repiten con demasiada asiduidad, hasta el punto de conseguir que los 20 niveles del juego se conviertan en un ejercicio de iniciación al sueño realmente letal. Y eso pese a que en ciertos momentos **Antz** sorprende con niveles de carácter totalmente opuesto a las plataformas, como *shoot'em-ups* o paseos en barca. El problema es que lo hace de una forma tan superficial e insulsa, que ni siquiera con ellos es posible escapar del tedio. Al final, los 20 niveles de **Antz** se convierten en una prueba de resistencia... de resistencia al sueño, en el que los jefes finales son los únicos momentos de cierta vidilla (por su enorme tamaño). Si al menos se hubiesen molestado en hacer que éstos se muevan de una manera inteligente, la cosa cambiaría.

J. C. MAYERICK

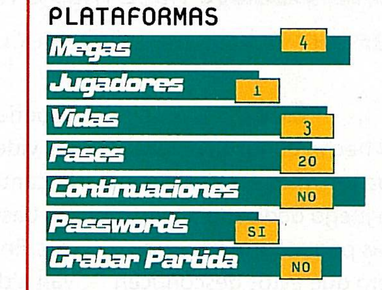
Antz es un juego aburrido porque cuenta con un desarrollo insulso y con unos mapeados que se repiten hasta la saciedad. Colocad a un lado Super Mario Bros. Deluxe y al otro este Antz. Las diferencias son abismales, a pesar de que ambos cartuchos cuesten exáctamente igual.

VALORACION

se puede justificar que antz vaya dirigido a un sector de la población que ronde los 5-10 años. es una opinión respetable, pero un título en el que los personajes de la película de dreamworks se ven pésimamente reflejados, es difícil que pueda enganchar a un público al que todo le entra por los ojos.

ANTZ

PLATAFORMAS



GRAFICOS 81

es lo único que se salva del juego. la lástima es que hayan creado dos escenarios tipo (el hormiguero y el exterior con las plantas) y lo hayan repetido hasta la saciedad. con ello se consigue aburrir al jugador.

MUSICA 60

creíamos haber oído todo en músicas poco afortunadas, pero ha llegado antz para demostrarnos que aún se puede hacer peor. no sólo las melodías no están trabajadas, sino que además se repiten hasta cansar.

SONIDO FX 65

si no se trabajan los gráficos, los mapeados ni las músicas, es difícil que se pueda mejorar en un aspecto como el de los efectos de sonido, realmente abandonado en una consola como game boy.

JUGABILIDAD 66

un nivel en el hormiguero, dos niveles en el hormiguero... quince niveles en el hormiguero. si al menos cambiasen los gráficos, podría existir un cierto interés por alcanzar los niveles posteriores.

GLOBAL



 el tamaño de los jefes finales, aunque al final sean poco hábiles.

 antz es un juego tremendamente aburrido, incluso para los pequeños.

PlayStation
PERIFÉRICOS



www.centromail.es



¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

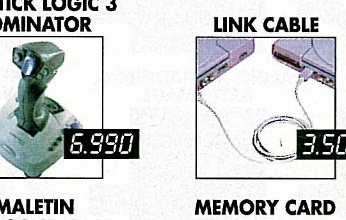



Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.




- CABLE EURO-AV (RGB) — 5.700
- CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3 — 1.490
- CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR) — 1.990
- CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA — 2.990
- CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2 — 5.490





- C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER (AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO) — 4.990
- C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT — 4.390
- C. PAD THRUSTMASTER SHOCKHAMMER — 6.990
- CONTROLLER (GRIS, NEGRO) — 2.100
- CONTROLLER DUAL SHOCK (GRIS, AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE) — 4.500






- JAM!! — 9.990
- JOYSTICK ANALOG — 9.900
- JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE — 5.990
- JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR — 6.990
- LINK CABLE — 3.500






- LINK CABLE LOGIC 3 — 1.490
- MALETIN CONSOLE CASE — 3.200
- MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 — 4.990
- MALETIN JUEGOS CD CASE — 2.100
- MEMORY CARD SONY (BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRO, GRIS) — 2.100







- MOUSE (RATÓN) — 4.200
- MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 — 5.990
- MULTI TAP — 4.900
- PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE) — 4.900
- PISTOLA G-CON 45 — 6.990



- P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT — 8.990
- PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT — 7.990
- RFU ADAPTOR (VERSION 2) — 3.500
- THE GLOVE — 10.990
- VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 COMPACT — 8.390






- VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 SHOCK2 — 11.990
- VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL — 11.990
- VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL — 12.990
- VOLANTE MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL — 9.990
- V. THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO — 15.990

RECOMENDADOS





pedidos por teléfono
902·17·18·19

pedidos por internet
www.centromail.es



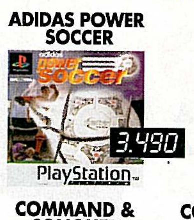
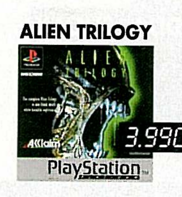

CENTRO MAIL

www.centromail.es

PlayStation

OFERTAS










































ABE´S ODDYSEE 3.990	ACTUA SOCCER 3.490	ACTUA SOCCER 3 4.990	ADIDAS POWER SOCCER 3.490	AIR COMBAT 3.490	ALIEN TRILOGY 3.990	BATMAN & ROBIN 3.990
BLAM! MACHINEHEAD 1.990	BUST-A-MOVE 2 3.990	COLIN MCRAE RALLY CONS.	COMMAND & CONQUER 3.990	COMMAND & CONQUER RED ALERT 3.990	CONSTRUCTOR 3.990	COOL BOARDERS 2 3.490
CRASH BANDICOOT 3.490	CRASH BANDICOOT 2 3.490	CROC 3.990	DARKLIGHT CONFLICT 1.990	DESTRUCTION DERBY 3.490	DESTRUCTION DERBY 2 3.490	DOOM 3.990
EL MUNDO PERDIDO 3.990	FANTASTIC FOUR 3.990	FINAL FANTASY VII 3.490	FORMULA 1 3.490	FORMULA 1 ´97 3.490	FORSAKEN 3.990	G-POLICE 3.490
GRAN TURISMO 3.490	GRAND THEFT AUTO 4.990	HEART OF DARKNESS 4.990	HERCULES 3.490	INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO 3.890	INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO ´98 4.990	INTERNATIONAL TRACK & FIELD 3.890
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA 3.990	LOADED 3.490	MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE 3.990	MICKEY´S WILD ADVENTURE 3.490	MICRO MACHINES V3 4.490	MORTAL KOMBAT TRILOGY 3.990	MOTO RACER 3.990
PANDEMONIUM 3.490	PORSCHE CHALLENGE 3.490	PROJECT OVERKILL 3.990	RAYMAN 3.290	RESIDENT EVIL 3.990	RIDGE RACER 3.490	RIDGE RACER REVOLUTION 3.490
ROAD RASH 3.990	SHADOW GUNNER 4.990	SOUL BLADE 3.490	SOVIET STRIKE 3.990	SPACE JAM 3.990	SUPER CROSS ´98 3.990	TEKKEN 3.490
TEKKEN 2 3.490	TENNIS ARENA 4.990	TIME CRISIS 3.490	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP 4.990	TOMB RAIDER 4.990	TOMB RAIDER II 4.990	TOSHINDEN 3.490
TOTAL DRIVIN´ CONS.	TRUE PINBALL 3.990	V-RALLY 4.990	V2000 4.990	WIPE OUT 3.490	WIPE OUT 2097 3.490	WORMS 3.990

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS. BALEARES 1.000 PTAS.





pedidos por internet: www.centromail.es

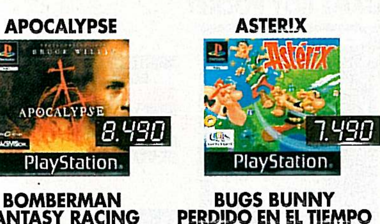
PlayStation

NOVEDADES



Juego	Precio
360º	CONS.
ABE´S EXODDUS	8.490
AKUJI THE HEARTLESS	8.490
ALL STAR TENNIS ´99	7.490
ANNA KOURNIKOVA´S SMASH COURT TENNIS	6.990
APOCALYPSE	8.490
ASTERIX	7.490
ATTACK OF THE SAUCERMAN	6.990
BICHOS	7.990
BLOOD LINES	6.990
BLOODY ROAR 2	7.490
BOMBERMAN	7.490
BOMBERMAN FANTASY RACING	7.490
BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO	7.990
BUST-A-MOVE 4	6.990
CIVILIZATION II	8.490
COOL BOARDERS 3	7.990
CRASH BANDICOOT 3 WARPED	7.990
CROC 2	CONS.
DARK STALKERS 3	7.490
DREAMS	7.490
DUKE NUKEM: TIME TO KILL	8.490
EVILZONE	7.990
FIFA ´99	7.490
FORMULA 1 ´98	7.990
GEX: DEEP COVER GECKO	8.490
GLOBAL DOMINATION	7.490
GUARDIAN´S CRUSADE	8.490
KAGERO DECEPTION 2	CONS.
KENSEI SACRED FIST	7.990
LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER	8.490
MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER	7.490
MEDIEVIL	7.990
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2	7.490
MONKEY HERO	8.490
MORTAL KOMBAT 4	8.490
MOTO RACER 2	7.490
MUSIC	6.990
NBA LIVE ´99	7.490
NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE	7.990
OMEGA BOOST	6.990
POPULOUS III: EL PRINCIPIO	7.990
POY POY 2	7.990
PRO 18: WORLD TOUR GOLF	7.490
PRO BOARDER	7.990
R-TYPE DELTA	6.990
RALLY CROSS 2	6.990
RESIDENT EVIL 2	7.990
RETRO FORCE	7.490
RIDGE RACER TYPE 4	7.990
ROLLCAGE	7.490
RUGRATS: SEARCH FOR REPTAR	CONS.
RUNNING WILD	6.990
SPORTS CAR GT	7.490
SPYRO THE DRAGON	7.990
STREET FIGHTER ALPHA 3	7.490
STREET FIGHTER COLLECTION 2	6.990
T´AI-FU	8.490
TANK RACER	7.490
TEKKEN 3	8.490
TENCHU STEALTH ASSASSINS	8.490
THE GRANSTREAM SAGA	6.990
TIGER WOODS ´99	7.490
TOCA TOURING CARS 2	8.490
TOMB RAIDER III	8.490
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	7.490
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99	7.490
VIVA FOOTBALL	6.990
WARZONE 2100	8.490
WING OVER 2	8.490

























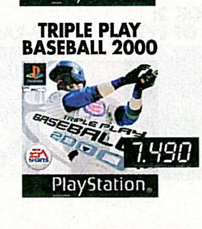













pedidos por teléfono:


CENTRO MAIL

GAME BOY GAME BOY COLOR

GAME BOY POCKET


NEGRA / ROSA / ROJA / AZUL / AMARILLA / VERDE / TRANSPARENTE
1.990

ADAP. CORRIENTE GAMESTER 990
ADAP. CORRIENTE LOGIC3 1.490


BATERÍA POWERPACK GAMESTER 2.490
GAME BOY CAMARA 7.990
VERDE / AMARILLO / AZUL / ROJO



GAME BOY PRINTER 9.490

GAME LINK 1.990

LUPA + LUZ INTERACT SUPER ZOOM 1.490
MALETÍN DE LUXE CASE LOGIC 3 2.990


GAME BOY PRINTER PAPEL 1.490

GAME BOY COLOR

PURPLE / CLEAR PURPLE / BERRY RED / TEAL / YELLOW / LIME GREEN
12.490

LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2 2.990



GAME BOY COLOR + LIGHT MAX 2 13.990

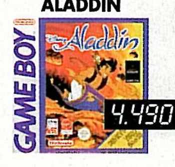
INTER. SUPERSTAR SOCCER '99 5.890

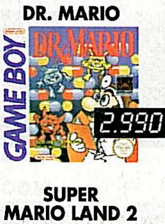

SUPER MARIO BROS. DELUXE 5.990



GAME BOY

ALADDIN 4.490	DONKEY KONG LAND 3.990	DONKEY KONG LAND 2 3.990	DR. MARIO 2.990	DUCK TALES 4.490	F1 RACE 2.990
MARIO & YOSHI 2.990	STREET FIGHTER II 3.990	SUPER MARIO LAND 3.990	SUPER MARIO LAND 2 3.990	SUPER MARIO LAND 3 3.990	SUPER RC PRO-AM 3.990






GAME BOY COLOR

A BUG'S LIFE CONS.	ASTERIX & OBELIX 5.490	BATTLESHIP CONS.	BUGS BUNNY & LOLA BUNNY 4.990	BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3 5.990	BUST-A-MOVE 4 5.990
CENTIPEDE 5.490	CONKER'S POCKET TALES 5.990	DROPZONE 5.990	F-1 WORLD GRAND PRIX 5.990	FROGGER 5.490	GAME & WATCH GALLERY 2 4.990
GEX: ENTER THE GECKO 6.490	HEXCITE 4.990	HOLLYWOOD PINBALL 5.490	HOLLY MAGIC CENTURY CONS.	KLUSTAR 4.990	LEGEND OF THE RIVER KING 5.990
LOGICAL 5.990	LUCKY LUKE 5.490	MAYA THE BEE 5.990	MEN IN BLACK: THE SERIES 6.490	MORTAL KOMBAT 4 4.990	NBA JAM '99 5.990
PITFALL 6.490	POCKET BOMBERMAN 4.990	QUEST FOR CAMELOT 5.990	R-TYPE DX CONS.	RAMPAGE WORLD TOUR 4.990	RUGRATS THE MOVIE 5.990
SHADOWGATE CLASSIC 5.990	SPY vs. SPY 5.490	SUPER BREAKOUT 5.490	SYLVESTER & TWEETY 4.990	TETRIS DX 4.990	THE LEGEND OF ZELDA DX 5.990
THE SMURFS' NIGHTMARE 5.490	TOP GEAR RALLY 6.490	TUROK 2: SEEDS OF EVIL 5.990	V-RALLY 5.490	WARIOLAND 2 5.990	WWF ATTITUDE 5.990



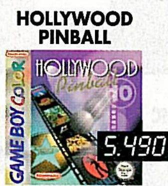




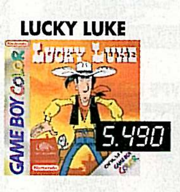




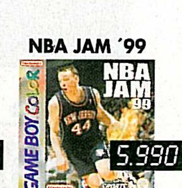
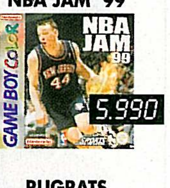








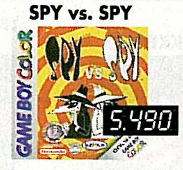




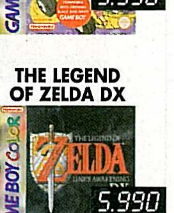






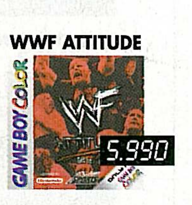













Nintendo 64



www.centromail.es




1080° SNOWBOARDING	AEROGAUGE	ALL STAR TENNIS '99	BEETLE ADVENTURE RACING
8.490	6.990	9.490	9.490



BODY HARVEST	CHAMELEON TWIST	COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98	DARK RIFT
6.990	4.990	4.990	4.990






DOOM 64	F-1 WORLD GRAND PRIX	FLYING DRAGON	GOLDEN EYE 007
3.990	5.990	8.490	5.990

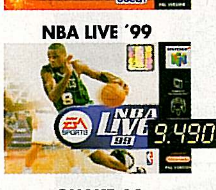
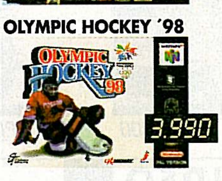


LODE RUNNER 3D	LYLAT WARS	MARIO KART 64	MARIO PARTY
9.490	5.990	5.990	9.490





MICRO MACHINES 64 TURBO	MILO'S ASTRO LANES	MISSION: IMPOSSIBLE	MONACO G.P. RACING SIM.2
9.490	8.490	7.490	9.490

NBA COURTSIDE	NBA JAM '99	NBA LIVE '99	OLYMPIC HOCKEY '98
5.990	8.990	9.490	3.990



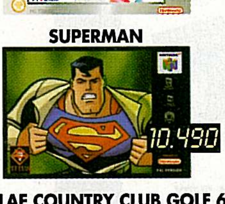

PENNY RACERS	PILOTWINGS 64	QUAKE 64	QUAKE II
10.490	5.990	3.990	CONS.





RUSH 2: EXTREME RACING USA	SCARS	SNOWBOARD KIDS	SOUTH PARK
9.990	5.990	5.990	10.490






STAR WARS: R. SQUADRON	STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER	SUPERMAN	TOP GEAR OVERDRIVE
9.490	6.990	10.490	10.990






TUROK 2: SEEDS OF EVIL	V-RALLY '99 EDITION	WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64	WAVE RACE 64
5.990	7.490	5.990	5.990

NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER



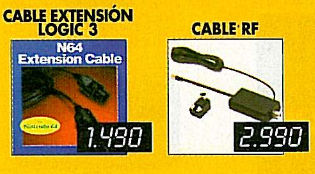
25.990



NINTENDO 64 MARIO PAK

19.900






CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3	CABLE RF	C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD
1.490	2.990	3.990



CONTROLLER	JAM!!	MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3
4.990	9.990	4.990



MANDO DE CONTROL COLORES	MEMORY CARD DATEL NEXGEN 1 Mb (4x)	MEMORY CARD LOGIC 3 256 KB
4.990	2.190	1.490




MEMORY EXPANSION PAK	MEMORY PAK (CONTROLLER PAK)	POWER RAM EXPANDER 4 MEG DATEL
4.990	2.990	4.990



RUMBLE PAK	RUMBLE PAK + MEMORY PAK	TRILOGY 64
3.490	5.990	4.990



ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE	VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 COMPACT	VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 SHOCK 2
5.490	8.390	11.990




VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL	VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1	VOLANTE MAD CATZ STEERING WHEEL FORCE
11.990	14.990	10.990







CASTLEVANIA	F-1 WORLD GRAND PRIX II	FIFA '99	STAR WARS: EPISODE 1-RACER	THE LEGEND OF ZELDA
11.490	9.490	9.490	9.490	8.990

pedidos por teléfono:





VIDEO NEOGEO Pocket





NO LE DES MÁS VUELTAS

CAMBIAMOS Y ALQUILAMOS VIDEOJUEGOS



EN LOS CENTROS DONDE ENCUENTRES ESTE SÍMBOLO

¡¡¡BÚSCALO!!!

NEOGEO POCKET



PLATINUM SILVER 12.990



CAMOUFLAGE



AQUA BLUE



MARBLE BLUE



CLEAR



WHITE

BLUE

ANTHRACITE

BASEBALL STARS



P.V.P. - 7.500

KING OF FIGHTERS R-1



P.V.P. - 7.900

NEO GEO CUP '98



P.V.P. - 7.500





POCKET TENNIS



P.V.P. - 7.500

SAMURAI SHODOWN!



P.V.P. - 7.900

ACCESORIOS POCKET Y POCKET COLOR

ADAPTADOR DE CORRIENTE	3.900
AURICULARES	2.200
LINK CABLE	3.600

NEOGEO POCKET COLOR



AQUA BLUE 17.990

ANTHRACITE

BLUE

CLEAR

PLATINUM SILVER

STONE BLUE

KING OF FIGHTERS R-2

P.V.P. - 7.900

NEO CHERRY MASTER

P.V.P. - 7.900

NEO MYSTERY BONUS

P.V.P. - 7.900

POCKET TENNIS

P.V.P. - 7.500

PUZZLE BOBBLE MINI

P.V.P. - 6.900

VIDEO

PACK DRAGON BALL GT



Nº 1 - 1.995

Nº 2 - 1.995

Nº 3 - 1.995

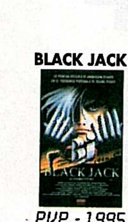
Nº 4 - 1.995

Nº 5 - 1.995

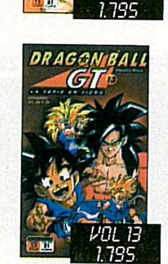
DRAGON BALL GT LA SERIE

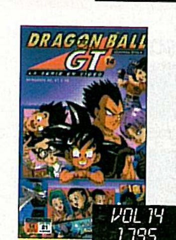


VOL 11 1.795

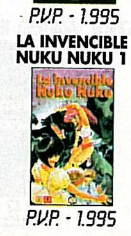


VOL 12 1.795





VOL 13 1.795



VOL 14 1.795

BLACK JACK



P.V.P. - 1.995

FATAL FURY VOL.1



P.V.P. - 1.995

FATAL FURY VOL.2

P.V.P. - 1.995

LA INVENCIBLE NUKU NUKU 1



P.V.P. - 1.995

LA INVENCIBLE NUKU NUKU 2



P.V.P. - 1.995

PERFECT BLUE



P.V.P. - 1.995



www.centromail.es



CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:



www.centromail.es

A CORUÑA

C/ DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago

C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria

C/ MANUEL IRADIER, 9 TEL: 945 137 824

ALICANTE

C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 AV. GRAN VÍA S/N TEL: 965 246 951

ALICANTE

C/ PADRE MARIANA, 24 TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm

AV. DE LOS LIMONES, 2 ED. FUSTER JUPITER TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche

C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 TEL: 965 467 959

ALICANTE Elda

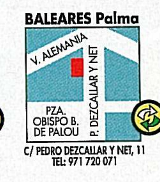
AV. J. MARTÍNEZ GONZÁLEZ, 16-18 B TEL: 965 397 997

ALMERÍA

AV. DE LA ESTACIÓN, 28 TEL: 950 260 643

ASTURIAS Gijón

AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8 TEL: 985 343 719

BALEARES Palma

C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 TEL: 971 720 071

BALEARES Palma

C.C. PORTO PI CENTRO AV. I. GABRIEL ROCA, 54 TEL: 971 405 573

BARCELONA

C.C. GLORIES, LOCAL A-112 AV. DIAGONAL, 280 TEL: 934 860 064

BARCELONA

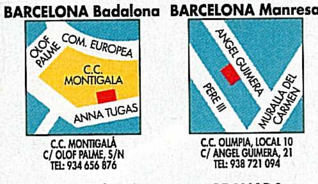
C/ PAU CLARIS, 97 TEL: 934 126 310

BARCELONA

C/ SANTS, 17 TEL: 932 966 923

BARCELONA Badalona

C/ SOLEDAT, 12 TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona

C.C. MONTIGALÁ C/ OLOF PALME, S/N TEL: 934 656 876

BARCELONA Manresa

C.C. OLIMPIA, LOCAL 10 C/ ANGEL GUIMERA, 21 TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró

C/ SAN CRISTOFOR, 13 TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell

C/ FILADORS, 24 D TEL: 937 136 116

BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7 AV. CASTILLA Y LEÓN TEL: 947 222 717

CÁDIZ Jerez

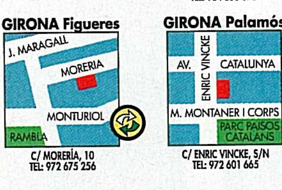
C/ MARIMANTA, 10 TEL: 956 337 962

CÓRDOBA

C/ MARÍA CRISTINA, 3 TEL: 957 498 360

GIRONA

C/ EMILI GRAHIT, 65 TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres

C/ MORERÍA, 10 TEL: 972 675 256

GIRONA Palamós
C/ ENRIC VINCKE, S/N TEL: 972 601 665

GRANADA

C/ RECOGIDAS, 39 TEL: 958 266 954

GUIPÚZCOA S. Sebastián

AV. ISABEL II, 23 TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún

C/ LUIS MARIANO, 7 TEL: 943 635 293

HUESCA

C/ ARGENSOLA, 2 TEL: 974 230 404

JAÉN

PASAJE MAZA, 7 TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño

AV. DOCTOR MÚGICA, 6 TEL: 941 207 833

LAS PALMAS

C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 CTRA. GENERAL NORTE, 12 TEL: 928 418 218

LAS PALMAS

C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 928 234 651

LEÓN Ponferrada

C/ DOCTOR FLEMING, 13 TEL: 987 429 430

MADRID

C/ PRECIADOS, 34 TEL: 917 011 480

MADRID

Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 TEL: 915 278 225

MADRID

C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N TEL: 913 782 222

MADRID

C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 AV. GUADALAJARA, S/N TEL: 917 758 882

MADRID

C/ MONTERA, 32, 2º 2 TEL: 915 224 979

MADRID Alcalá de H.

C/ MAYOR, 89 TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas

C.C. PICASSO, LOCAL 11 C/ CONSTITUCIÓN, 15 TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón

C/ CISNEROS, 47 TEL: 916 436 220

MADRID Getafe

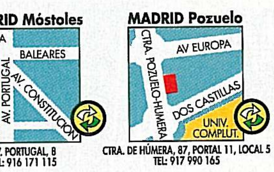
C/ MADRID, 27 POSTERIOR TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas

C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles

AV. PORTUGAL, 8 TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo

CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón

C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 TEL: 916 562 411

MÁLAGA

C/ ALMANSA, 14 TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola

AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 EDIF. OFISOL TEL: 952 463 800

MURCIA

C/ PASOS DE SANTIAGO S/N EDIF. CONDESTABLE TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona

C/ PINTOR ASARTA, 7 TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo

C/ ELDUAYEN, 8 TEL: 986 432 682

SALAMANCA

C/ TORO, 84 TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE

C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 TEL: 922 293 083

SEGOVIA

C.C. ALMUZARA, LOCAL 21 C/ REAL S/N TEL: 921 463 462

SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 AV. ANDALUCÍA, S/N TEL: 954 675 223

SEVILLA

C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 PZA. LEGIÓN, S/N TEL: 954 915 604

VALENCIA

C/ PINTOR BENEDITO, 5 TEL: 963 804 237

VALENCIA

C.C. EL SALER, LOCAL 32 A C/ EL SALER, 16 TEL: 963 339 619

VALENCIA Gandía

C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10 PARQUE DE ACTIVIDADES TEL: 962 950 951

VALLADOLID

C.C. AVENIDA Pº ZORRILLA 54-56 TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao

PZA. ARRIQUIBAR, 4 TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas

C/ DEL CLUB, 1 TEL: 944 649 703

ZARAGOZA

C/ ANTONIO SANGENÍS, 6 TEL: 976 536 156

ZARAGOZA

C/ CÁDIZ, 14 TEL: 976 218 271

954915604

Tu pedido de forma sencilla

• ¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos tus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

• ¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO



Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.

Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

HBC

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas

IMPORTE TOTAL

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 31-07-99

Pedido realizado por:

Nombre: ________ Apellidos ________

Calle/Plaza: ________ Nº ____ Piso ____ Letra ____

Ciudad: ________ C.P. ________

Provincia: ________ Tf.: ( ) ________

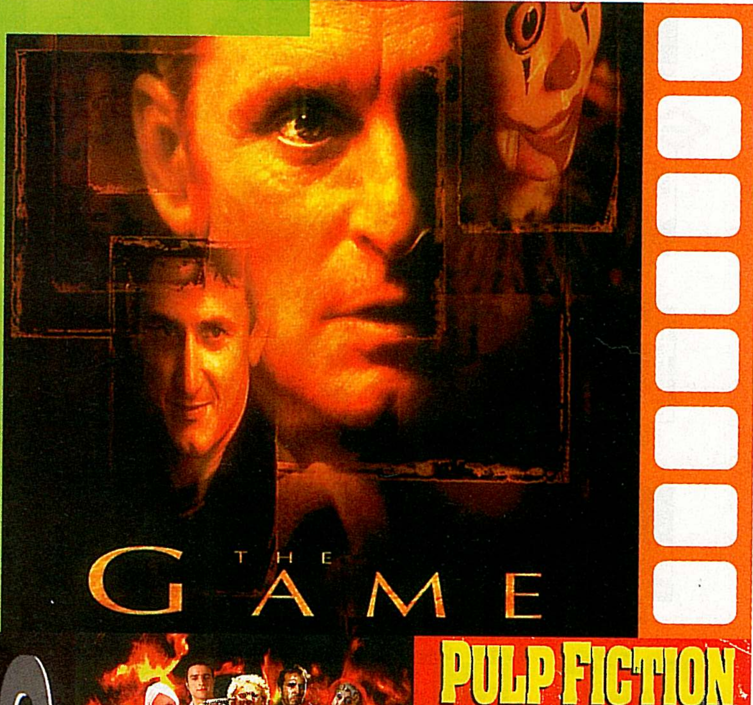
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ________ E-mail ________

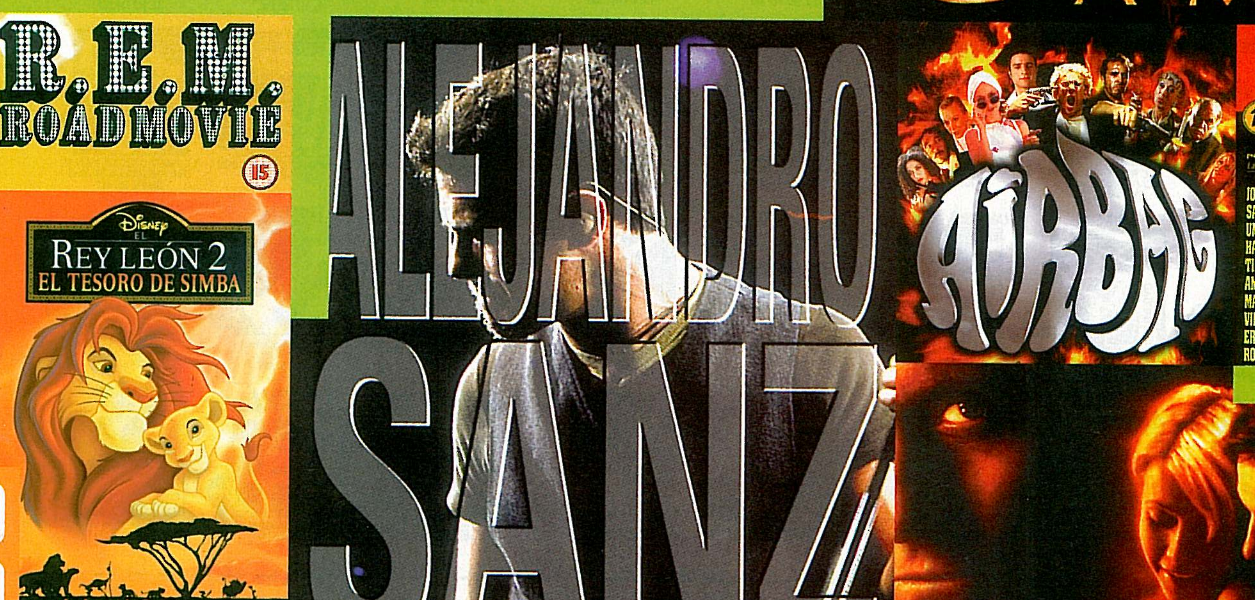
Ven a conocernos

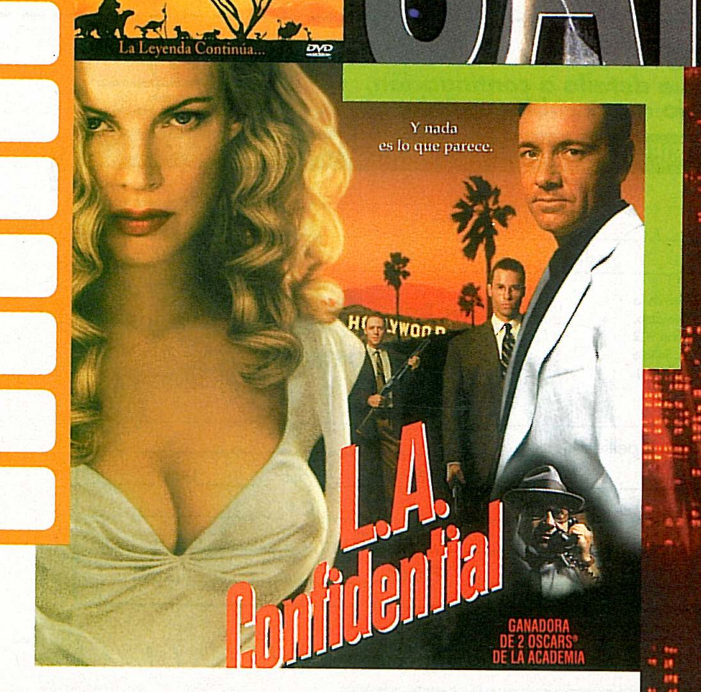
Haz Tu pedido por telEfono: 902·17·18·19

CENTRO MAIL



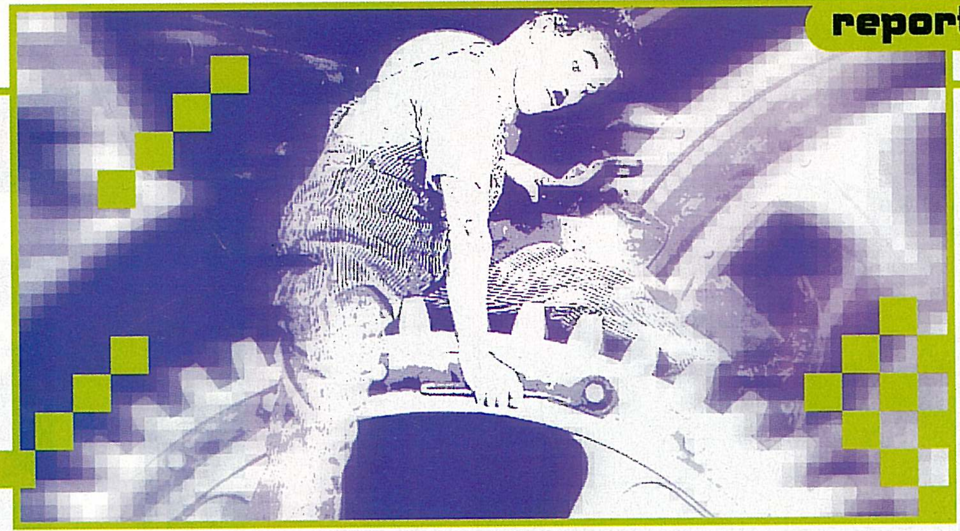






UN
CRIMEN
PERFECTO

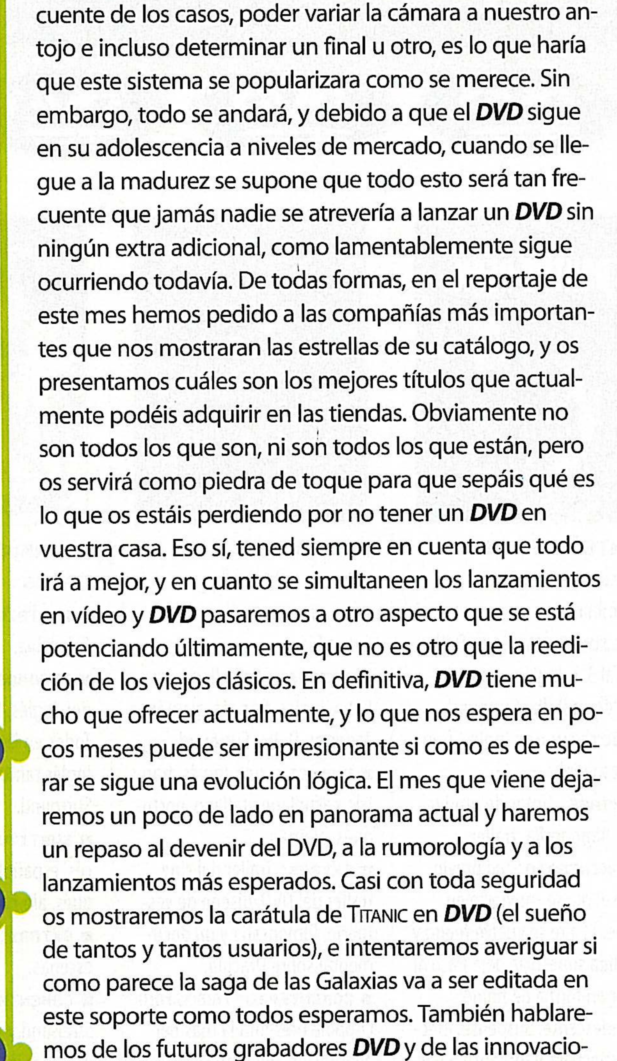
DVD VIDEO





Grandes estrellas en DVD

Ni la consola más potente, ni el sistema doméstico de entretenimiento audiovisual de todo tipo más revolucionario, ni por supuesto el ***DVD*** sería nada sin un *software* que lo apoye. En el caso de ***DVD*** dicho *software* son las películas y los musicales, y aunque todavía la oferta no ha alcanzado la madurez que debiera, sí que es lo suficientemente atractiva como para servir de excusa para hacerse con un reproductor ***DVD*** ahora mismo. Es cierto que este soporte permite mucho más de lo que muchos títulos nos ofrecen, y también es cierto que los extras que incluyen los discos deberían potenciarse más como «hecho diferenciador» del vídeo doméstico. Sinceramente creemos que, salvo el *heavy user*, que desde el inicio del sistema ha sabido discernir y apreciar las cualidades del soporte, el usuario «de calle» precisa detalles mucho más tangibles que una manifiesta elevación de las percepciones audiovisuales de las películas o vídeos musicales. No es lo mismo tomar al ***DVD*** como un sistema que ofrece lo que ya se tiene con mayor calidad de audio y vídeo, que un sistema que es capaz, además de eso, de proporcionar una serie de extras de otra forma inaccesibles. El usuario normal, que no está al cabo de la calle de las novedades tecnológicas, necesita de este tipo de incorporaciones para acercarse al mundo ***DVD*** sin tener ni un ápice de duda sobre los beneficios de una nueva inversión en tecnología más o menos «similar» (hablando en sentido figurado) a la que ya dispone. Y esto es precisamente lo que debiera cuidarse al máximo en las películas y vídeos musicales, ya que poder ver una película mientras se escuchan los comentarios del director a cada secuencia, poder contemplar los vídeos musicales de la banda sonora o, en el menos frecuente de los casos, poder variar la cámara a nuestro antojo e incluso determinar un final u otro, es lo que haría que este sistema se popularizara como se merece. Sin embargo, todo se andará, y debido a que el ***DVD*** sigue en su adolescencia a niveles de mercado, cuando se llegue a la madurez se supone que todo esto será tan frecuente que jamás nadie se atrevería a lanzar un ***DVD*** sin ningún extra adicional, como lamentablemente sigue ocurriendo todavía. De todas formas, en el reportaje de este mes hemos pedido a las compañías más importantes que nos mostraran las estrellas de su catálogo, y os presentamos cuáles son los mejores títulos que actualmente podéis adquirir en las tiendas. Obviamente no son todos los que son, ni son todos los que están, pero os servirá como piedra de toque para que sepáis qué es lo que os estáis perdiendo por no tener un ***DVD*** en vuestra casa. Eso sí, tened siempre en cuenta que todo irá a mejor, y en cuanto se simultaneen los lanzamientos en vídeo y ***DVD*** pasaremos a otro aspecto que se está potenciando últimamente, que no es otro que la reedición de los viejos clásicos. En definitiva, ***DVD*** tiene mucho que ofrecer actualmente, y lo que nos espera en pocos meses puede ser impresionante si como es de esperar se sigue una evolución lógica. El mes que viene dejaremos un poco de lado en panorama actual y haremos un repaso al devenir del DVD, a la rumorología y a los lanzamientos más esperados. Casi con toda seguridad os mostraremos la carátula de Titanic en ***DVD*** (el sueño de tantos y tantos usuarios), e intentaremos averiguar si como parece la saga de las Galaxias va a ser editada en este soporte como todos esperamos. También hablaremos de los futuros grabadores ***DVD*** y de las innovaciones tecnológicas que rodean a este fantástico sistema.







CINE

ABIERTO HASTA EL AMANECER

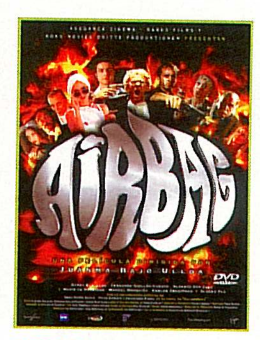
■ **DISTRIBUIDOR:** Lauren.

■ **IDIOMAS:** Castellano, catalán, inglés. Todos en Dolby Digital 5.1.

■ **SUBTITULOS:** Castellano, catalán, inglés.

■ **EXTRAS:** Selección de capítulos, ficha técnica, artística y de doblaje, así se hizo, biofilmografías de los directores y principales intérpretes, trailers (castellano e inglés), recomendaciones.

■ **COMENTARIO:** Los criminales más peligrosos de América huyen del FBI.



AIRBAG

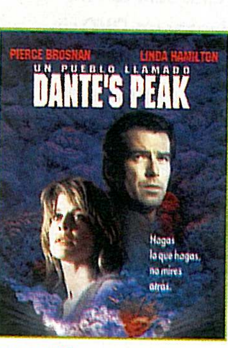
■ **DISTRIBUIDOR:** Columbia.

■ **IDIOMAS:** Castellano en Dolby Digital 5.1 y el Dolby Surround.

■ **SUBTITULOS:** Inglés.

■ **EXTRAS:** Cómo se hizo, trailer, filmografía.

■ **COMENTARIO:** Juantxo pertenece a la alta sociedad, tiene dinero, carrera universitaria, un magnífico trabajo y una novia muy guapa. Un perfecto pardillo que se ve envuelto en una alocada historia tras perder su anillo en la despedida de soltero.



DANTE´S PEAK

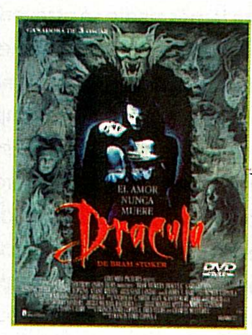
■ **DISTRIBUIDOR:** Columbia.

■ **IDIOMAS:** Inglés en Dolby Digital 5.1. Inglés, español, francés en Dolby Surround.

■ **SUBTITULOS:** Inglés, francés, español.

■ **EXTRAS:** Notas de producción, filmografía, trailer.

■ **COMENTARIO:** Sin previo aviso el día se convierte en noche. El aire se vuelve fuego y la sólida superficie deja paso al terror en forma de fluido incandescente. Suspense, efectos especiales y romance a partes iguales.



DRACULA DE BRAM STOKER

■ **DISTRIBUIDOR:** Columbia.

■ **IDIOMAS:** Castellano, italiano, inglés, francés, alemán. Todos en Dolby Surround.

■ **SUBTITULOS:** Inglés, francés, castellano, italiano, portugués, alemán...

■ **EXTRAS:** Trailer del cine, trailer del DVD, diseño de vestuario, filmografía y un documental sobre Drácula.

■ **COMENTARIO:** Francis Ford Coppola presenta la más fiel adaptación cinematográfica de la obra de Bram Stoker.



EL AMOR TIENE DOS CARAS

■ **DISTRIBUIDOR:** Columbia.

■ **IDIOMAS:** Italiano, español, inglés, francés y alemán. Todos en Dolby Digital 5.1. Inglés también en Dolby Surround.

■ **SUBTITULOS:** Inglés, francés, español, italiano, portugués, alemán, polaco, checo...

■ **EXTRAS:** Acceso directo a escenas.

■ **COMENTARIO:** Barbra Streisand y Jeff Bridges son los protagonistas de una gran comedia romántica.



EL GRAN LEBOWSKI

■ **DISTRIBUIDOR:** Polygram.

■ **IDIOMAS:** Inglés y español en Dolby Digital 5.1.

■ **SUBTITULOS:** Inglés, español, holandés, francés, alemán.

■ **EXTRAS:** Acceso directo a escenas, librito de 33 páginas explicativo, notas de producción, biofilmografías.

■ **COMENTARIO:** Jeff Bridges y John Goodman se ven atrapados en un thriller con toques humorísticos que mezcla la extorsión, la traición, la decepción, el chantaje, el sexo y las drogas.



EL PACIENTE INGLES

■ **DISTRIBUIDOR:** Lauren.

■ **IDIOMAS:** Castellano, catalán, inglés. Todos en Dolby Digital 5.1.

■ **SUBTITULOS:** Castellano, catalán, inglés.

■ **EXTRAS:** Selección de capítulos, ficha técnica, artística y de doblaje, así se hizo, relación de premios conseguidos por el film, biofilmografías de los directores y principales intérpretes, trailers (castellano e inglés), recomendaciones.

■ **COMENTARIO:** Los recuerdos entre el amor y los celos.

DIGITAL

MUSICA



EL QUINTO ELEMENTO

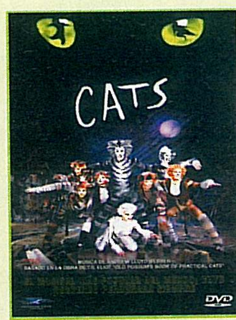
■ **DISTRIBUIDOR:** Columbia.

■ **IDIOMAS:** Castellano en Dolby Surround, Inglés y Francés en Dolby Digital 5.1.

■ **SUBTITULOS:** Español, inglés y francés.

■ **EXTRAS:** Notas de producción, filmografía, trailers de la película.

■ **COMENTARIO:** Siglo XXIII, cada 5000 años tierra, aire, agua, fuego y vida se juntan. Un taxista será el elegido para enfrentarse al mal y salvar a la humanidad.



CATS

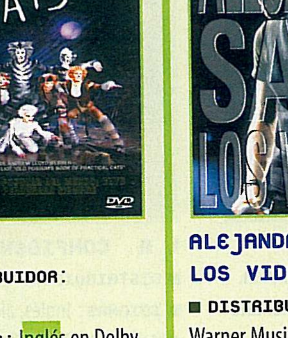
■ **DISTRIBUIDOR:** Polygram.

■ **IDIOMAS:** Inglés en Dolby Digital 5.1.

■ **SUBTITULOS:** Francés, italiano, castellano, alemán, holandés.

■ **EXTRAS:** Entrevista con Andrew Lloyd Webber.

■ **COMENTARIO:** El musical del gran Andrew Lloyd Webber, que ha alcanzado el mayor número de representaciones en la historia teatral del West End de Londres y de Broadway, en una producción especial para DVD.



ALEJANDRO SANZ LOS VIDEOS

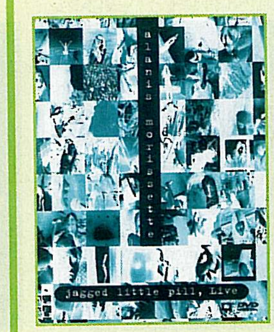
■ **DISTRIBUIDOR:** Warner Music.

■ **IDIOMAS:** Español stereo.

■ **SUBTITULOS:** -

■ **EXTRAS:** Información del Tour Más 98..

■ **COMENTARIO:** Incluye el concierto Tour Más 98, los singles y un repaso a sus canciones más representativas, como Corazón partío, Tu letra podré acariciar, Se le apagó la luz, Pisando fuerte, Si tú me miras, A golpes contra el calendario, Los dos cogidos de la mano, La fuerza del corazón...



ALANIS MORISSETTE JAGGED LITTLE PILL, LIVE

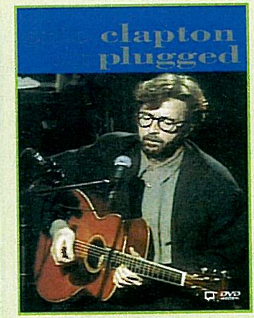
■ **DISTRIBUIDOR:** Warner Music.

■ **IDIOMAS:** Inglés en Dolby Digital 5.1. Ingles en stereo.

■ **SUBTITULOS:** Inglés, francés, alemán, italiano y castellano.

■ **EXTRAS:** -

■ **COMENTARIO:** Canciones como Hand in my pocket, Ironic, Head over feet, Perfect, You oughta know, Wake up, You learn, Your house, Feathers, Not the doctor, Right through you, All I really want...



ERIC CLAPTON UNPLUGGED

■ **DISTRIBUIDOR:** Warner Music.

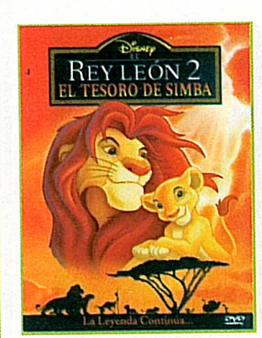
■ **IDIOMAS:** Inglés en Dolby Digital 5.1 y en stereo.

■ **SUBTITULOS:** -

■ **EXTRAS:** Los nombres de los componentes del grupo.

■ **COMENTARIO:** Canciones como Signe, Before you accuse me, Hey hey, Tears in heaven, Lonely stranger, Nobody knows you when you´re down & out, Layla, Running on faith, Walking blues, Alberta, San francisco bay blues, Malted milk, Old love...





EL REY LEON 2. EL TESORO DE SIMBA

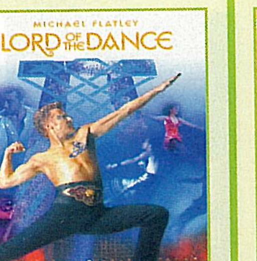
■ **DISTRIBUIDOR:** Warner.

■ **IDIOMAS:** Inglés, alemán y castellano en Dolby Digital 5.1. Sueco, noruego, danés, finlandés, portugués en Dolby Surround.

■ **SUBTITULOS:** Griego, islandés, inglés codificado para sordos.

■ **EXTRAS:** -

■ **COMENTARIO:** Conservando todo el humor de Timón y Pumba y la grandiosidad de los parajes de Serengeti, el ciclo de la vida continúa.



THE LORD OF THE DANCE

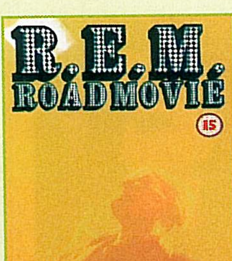
■ **DISTRIBUIDOR:** Polygram.

■ **IDIOMAS:** Inglés en stereo.

■ **SUBTITULOS:** -

■ **EXTRAS:** Biografía de Michael Flatley, Bernadette Flynn, Gillian Norris y Ronan Hardiman.

■ **COMENTARIO:** Rodada en Le Point Theatre de Dublín, Lord of the dance eleva a la danza irlandesa a nuevas alturas. Un verdadero espectáculo de la danza celta que relata la leyenda irlandesa en un estilo sorprendente y moderno.



R.E.M. ROAD MOVIE

■ **DISTRIBUIDOR:** Warner Music.

■ **IDIOMAS:** Inglés en stereo.

■ **SUBTITULOS:** Inglés.

■ **EXTRAS:** -

■ **COMENTARIO:** Canciones como I took your name, What´s the frequency, kenneth?, Crush with eyeliner, Undertow, The Wake-up bomb, Revolution, Losing my religion, Binky the doormat, Orange crush, Strange currencies, Tongue, Man on the moon, The one I love, Star 69, It´s the end of the world...



LIVE FROM ITALY MADONNA CIAO ITALIA

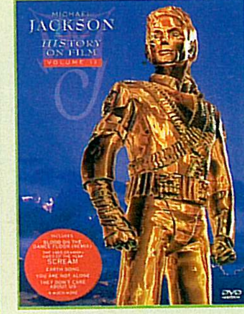
■ **DISTRIBUIDOR:** Warner Music.

■ **IDIOMAS:** Inglés en stereo.

■ **SUBTITULOS:** Inglés.

■ **EXTRAS:** -

■ **COMENTARIO:** Canciones en directo como Open your heart, Lucky start, True blue, Papa don´t preach, White heat, Causing a commotion, The look of love, Dress you up, Material girl, Like a virgin, Where´s the party, Live to tell, Into the groove, La isla bonita, Who´s that girl y Holyday.



MICHAEL JACKSON HISTORY ON FILM VOLUME II

■ **DISTRIBUIDOR:** Sony Music.

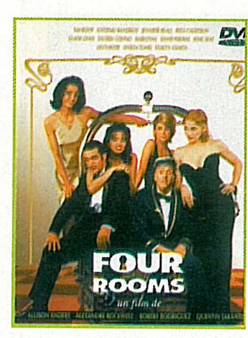
■ **IDIOMAS:** Inglés en Dolby Surround y en stereo.

■ **SUBTITULOS:** Inglés.

■ **EXTRAS:** Dúo con Janet Jackson en Scream, la actuación en la entrega de los premios MTV de 1995.

■ **COMENTARIO:** Canciones como Billie Jean, Beat it, Liberian Girl, Smooth Criminal, Thriller, Childhood, You´re not alone, Earth song, They don´t care about us...

DVD: ESPECTACULO DIGITAL



FOUR ROOMS

- **DISTRIBUIDOR**: Lauren.
- **IDIOMAS**: Castellano, catalán, inglés. Todos en Dolby Digital 5.1.
- **SUBTITULOS**: Castellano, catalán, inglés.
- **EXTRAS**: Selección de capítulos, excena extra, ficha técnica, artística y de doblaje, así se hizo, biofilmografías de los directores y principales intérpretes, trailers (castellano e inglés), recomendaciones.
- **COMENTARIO**: Cuatro historias que tienen lugar en 4 diferentes habitaciones de lo que era un gran hotel.



GODZILLA

- **DISTRIBUIDOR**: Columbia.
- **IDIOMAS**: Italiano, español, inglés en Dolby Digital 5.1. Inglés en Dolby Surround.
- **SUBTITULOS**: Español, inglés, italiano, portugués.
- **EXTRAS**: Trailers, vídeo musical, galería de fotografías, comentarios del supervisor de efectos especiales, biofilmografías...
- **COMENTARIO**: Una enorme criatura, producto de una explosión nuclear, se dirige hacia Manhattan llevando la destrucción.



JACKIE BROWN

- **DISTRIBUIDOR**: Lauren.
- **IDIOMAS**: Castellano, catalán, inglés. Todos en Dolby Digital 5.1.
- **SUBTITULOS**: Castellano, catalán, inglés.
- **EXTRAS**: Selección de capítulos, entrevista a Robert de Niro y Quentin Tarantino, ficha técnica, artística y de doblaje, biofilmografías del director y de los principales intérpretes, trailer y teaser (en castellano), recomendaciones..
- **COMENTARIO**: Seis jugadores tras la pista de medio millón de dólares.



L.A. CONFIDENTIAL

- **DISTRIBUIDOR**: Warner.
- **IDIOMAS**: Inglés, alemán y castellano en Dolby Digital 5.1.
- **SUBTITULOS**: Inglés, alemán, castellano, sueco, noruego, italiano, francés...
- **EXTRAS**: Notas de producción, acceso directo a escenas, trailer del cine, documental «detrás de las cámaras» (entrevistas a actores y creadores, presentación del director, mapa interactivo de Los Angeles de L.A. Confidential), música alternativa.
- **COMENTARIO**: Un turbio mundo donde todo es secreto.



PACTAR CON EL DIABLO

- **DISTRIBUIDOR**: Warner.
- **IDIOMAS**: Inglés, castellano y alemán. Todos en Dolby Digital 5.1.
- **SUBTITULOS**: Inglés, castellano, francés, italiano, portugués, inglés para sordos...
- **EXTRAS**: Notas de producción, acceso directo a escenas, trailer de cine, spots de televisión (Chance of a lifetime, Never lost), comentarios de audio de Taylor Hackford.
- **COMENTARIO**: Un trabajo que prometía ser el paraíso y se ha convertido en el infierno.

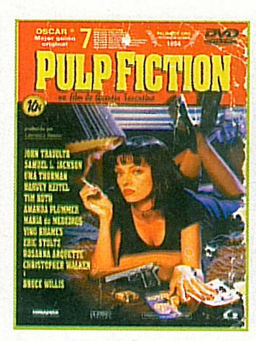






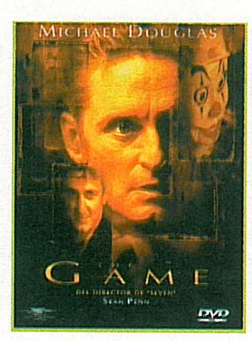
PANICO EN EL TUNEL

- **DISTRIBUIDOR**: Columbia.
- **IDIOMAS**: Inglés en Dolby Digital 5.1. Español y francés en Dolby Surround.
- **SUBTITULOS**: Español, inglés, francés.
- **EXTRAS**: Notas de producción, filmografía, trailers de la película.
- **COMENTARIO**: Sylvester Stallone protagoniza este drama acerca de un desastre urbano con espectaculares efectos especiales desarrollados por Light & Magic.



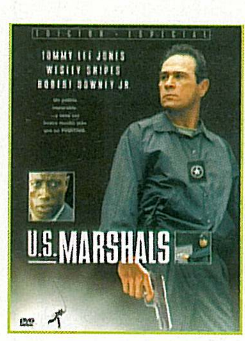
PULP FICTION

- **DISTRIBUIDOR**: Lauren.
- **IDIOMAS**: Castellano, catalán, inglés. Todos en Dolby Digital 5.1.
- **SUBTITULOS**: Castellano, catalán, inglés.
- **EXTRAS**: Selección de capítulos, ficha técnica, artística y de doblaje, biofilmografías del director e intérpretes, realción de premios, trailers, así se hizo, Tarantino Collection.
- **COMENTARIO**: Thriller de acción en clave de comedia negra sobre los bajos fondos de la ciudad de Los Angeles. Violencia e ironía.



THE GAME

- **DISTRIBUIDOR**: Polygram.
- **IDIOMAS**: Inglés y castellano. Ambos en Dolby Digital 5.1.
- **SUBTITULOS**: Inglés, español.
- **EXTRAS**: Acceso directo a escenas, biofilmografías del director y del reparto, librito de 21 páginas explicativo.
- **COMENTARIO**: Un influyente hombre de negocios recibe un original regalo de cumpleaños que tendrá consecuencias devastadoras. No hay reglas en The Game.



U.S. MARSHALS

- **DISTRIBUIDOR**: Warner.
- **IDIOMAS**: Alemán y castellano en Dolby Digital 5.1. Inglés en Dolby Surround.
- **SUBTITULOS**: Inglés, francés, italiano, castellano, inglés para sordos, alemán para sordos, portugués...
- **EXTRAS**: Notas de producción, acceso directo a escenas, anatomía del choque aéreo.
- **COMENTARIO**: Una persecución salvaje llevará a los marshals a navegar a través de pantanos, a vigilar las calles de Manhattan, a registrar cada edificio...



UN CRIMEN PERFECTO

- **DISTRIBUIDOR**: Warner.
- **IDIOMAS**: Inglés, castellano, alemán. Todos Dolby Digital 5.1.
- **SUBTITULOS**: Inglés, alemán, castellano, francés, italiano, holandés, sueco, noruego, danés, finlandés...
- **EXTRAS**: Notas de producción, acceso directo a escenas, comentario en audio por Michael Douglas, Andrew Davis, etc.
- **COMENTARIO**: Nada es lo que parece en este inquietante thriller.

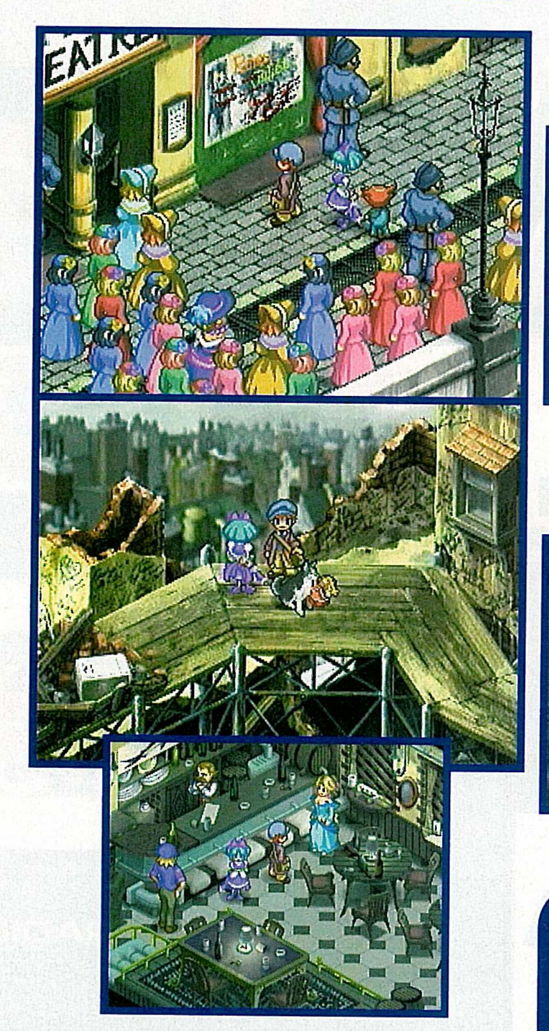
La nueva RPG generación

MADE IN JAPAN



Coordinado por **THE ELF**

Como en la variedad está el gusto, este mes vais a conocer dos curiosos juegos japoneses. El primero es un simpático y atrayente *RPG* de BANDAI ambientado en el **Londres** victoriano, y el segundo proviene de una estirpe de grandes juegos de rol. Como guinda, el primer anticipo de LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE en inglés.

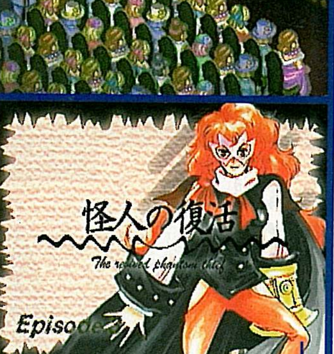


Antes de comenzar las pesquisas por la city tendremos que acudir al quiosco del centro de la ciudad para saber lo que cuentan los titulares sensacionalistas de la prensa para obtener pistas.



A plena luz del día apenas seremos inquietados por los combates contra el enemigo, pero al caer la noche y continuar nuestra investigación, el número de encuentros aumentará notablemente.





LONDON SEIREI TANTEI-DAN está dividido en episodios, y antes de comenzar cada caso seremos recompensados con una bonita pantalla de presentación que nos mostrará el siguiente misterio.

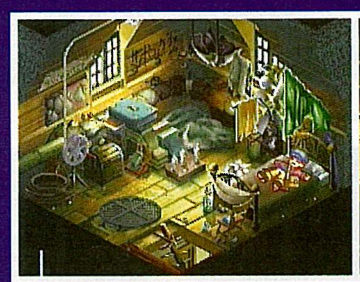
PlayStation

LONDON S





Mini combates. No nos referimos al tamaño, sino a la extrema simplicidad de los enfrentamientos con el enemigo, ya que apenas contaremos con la posibilidad de atacar, lanzar magias, utilizar *items* y salir corriendo. Así de simple y así de directo. Durante el día apenas sufriremos sobresaltos, tan sólo si frecuentamos zonas como el cementerio, las alcantarillas o los interminables tejados de «la city», pero cuando tengamos que salir a investigar de noche preparáos para una continua lluvia de sencillos y cortos combates.







Esta es la desordenada pero acogedora buhardilla donde habita el joven detective aprendiz de Sherlock Holmes. Además de servir de comienzo para cada caso nos servirá de acceso a los tejados de la ciudad.

No he podido resistir la tentación. Cuando estaba todo previsto para que LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE copara las páginas de la sección, mi enfermiza curiosidad me llevó a encapricharme por un nuevo *RPG* de BANDAI que apareció el 20 de Mayo en **Japón**. Responde al nombre de **LONDON SEIREI TANTEI-DAN**, y bajo un preciosista entorno isométrico nos invita a protagonizar las aventuras de un joven detective, de apenas 10 años, en el **Londres** de finales del siglo pasado. La propia BANDAI, aunque ha sido creado por UNIT, le ha bautizado como *Nostalgic Adventure Game*, un *RPG* en el que prima por encima de todo un desarrollo sencillo y casi básico: olvidáos de magias complicadas, enigmas insondables o interminables menús. **LONDON SEIREI TANTEI-DAN** recupera las excelencias gráficas de los juegos en 2D, con entornos isométricos dibujados a mano ricos en detalles, colorido y encanto, que recrean a la perfección, salvando las distancias y dimensiones, el **Londres** victoriano. Los barrios y zonas principales de «la city» han sido recreados de forma simpática: Hyde Park, Picadilly, el Soho o los oscuros barrios portuarios de Lime House son algunos ejemplos, así como la variopinta representación de sus ciudadanos: banqueros, mendigos, mujeres de dudosa procedencia... El desarrollo del juego está dividido en varios episodios, en los cuales se nos planteará un nuevo caso. Para resolverlo tendremos que obtener información de los transeuntes, del periódico, bibliotecas, patearnos la ciudad de arriba a abajo en busca de indicios o viajar en metro, aunque al principio sólo habrá dos estaciones disponibles. Algunos de los casos nos obligarán a surcar las calles de **Londres** en plena noche, durante la cual el número de combates aumenta considerablemente. En el plano negativo podríamos colocar en primer lugar el pésimo *scroll* que acompaña a los bonitos paisajes londinenses tanto si corremos como si andamos, la compresión gráfica de las pantallas, algunos mapeados excesivamente confusos, la continua carga o el acceso a la *memory card*. Con toda esta colección de torpezas y otros temas a mejorar como la banda sonora, que cumple pero nada más, este *RPG* de BANDAI sigue teniendo algo especial. Puede que sea su tremenda aunque agradecida simpleza, el bonito entorno gráfico del juego, los personajes, el detectivesco desarrollo por episodios, la magia del **Londres** del siglo XIX... Quizá no sea el *RPG* más brillante del momento, pero me gustaría algún día tener la oportunidad de jugar con **LONDON SEIREI TANTEI-DAN** traducido a algún idioma que pueda comprender. Mientras sigo soñando...

SEIREI TANTEI DAN





HASTA CUATRO DEMOS JUGABLES ACOMPAÑARAN A LEGEND OF MANA

Aunque SQUARESOFT no ha confirmado aún las demos que se incluirán en LEGEND OF MANA, todo indica que serán DEW PRISM, VAGRANT STORY, FRONT MISSION 3 y ¡¡¡CHRONO TRIGGER!!! DEW PRISM es un ACTION RPG de los creadores de BRAVE FENCER MUSASHIDEN, y VAGRANT STORY (del equipo que programó FINAL FANTASY TACTICS y OGRE BATTLE) sorprenderá con un desarrollo mezcla de METAL GEAR SOLID y PARASITE EVE. También podría incluir una movie de PARASITE EVE 2.





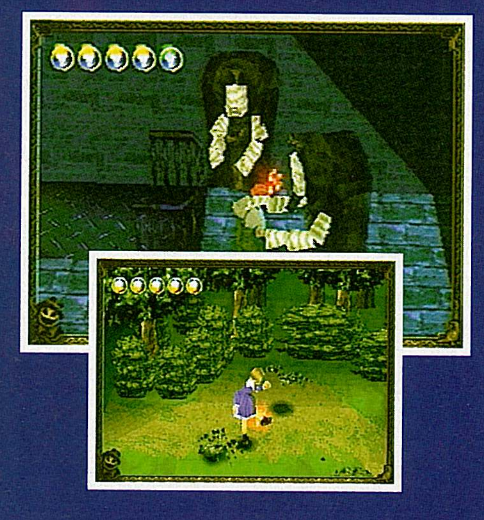
TIPO	RPG
COMPAÑIA	BANDAI
PROGRAMADOR	UNIT
FORMATO	CD ROM
VERSION JAPON	20-5-99
VERSION USA	SIN CONFIRMAR
VERSION PAL	SIN CONFIRMAR

FICHA TECNICA

La nueva RPG generación

Hace poco tiempo observé en la página web japonesa de SCEI observé un juego que me llamó la atención. No sé si fue por su recargada carátula o el magnetismo que produjo su nombre en mí. El juego correspondía al nombre de **Mystic Ark M. G.**, y a mi mente acudió la imagen de un antiguo cartucho de ENIX para ***Super Famicom*** llamado Mystic Ark...





¿Combates? Son casi inexistentes en Mystic Ark M.G. y apenas nos causarán quebraderos de cabeza. Con una buena utilización de los tres golpes disponibles por cada uno de los protagonistas, alto, medio y bajo, acabaremos con nuestros torpes atacantes.







Para avanzar en esta grotesca aventura planteada por PRODUCE! tendremos que resolver numerosos puzzles.

PlayStation

MYSTIC AR



Puzzles. Constituyen una de los pocas alegrías y atractivos de esta floja secuela de PRODUCE! Aparecerán en forma de ingeniosos juegos de tablero, objetos a colocar en determinado orden, claves numéricas... Un detalle.



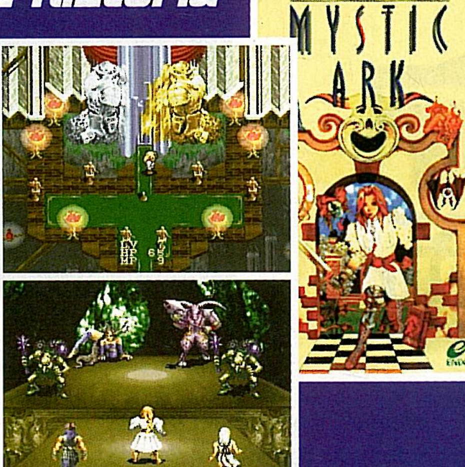
Y que curiosamente también contaba con una carátula dibujada por el mismo artista, **Akihiro Yamada**. La historia se remonta a 1992, cuando PRODUCE! creó Elnard para ***Super Famicom***, que pasó a ser The 7th Saga en **Estados Unidos** y que tuvo como segundo capítulo en 1995 al mencionado Mystic Ark. Y he aquí que cuatro años después llega a nosotros **Mystic Ark Maboroshi Gekijyo** (Phantom Theater), también de PRODUCE! y acompañado por las sensacionales ilustraciones de **Akihiro Yamada** que confieren al título una personalidad propia. Desgraciadamente este nuevo capítulo (en los bocetos origiales de **Yamada** aparece como Mystic Ark II) abandona casi totalmente el desarrollo *RPG* y nos sumerge en una extraña aventura ambientada en sólidos escenarios vectoriales, en alta resolución, pero de una simpleza gráfica alarmante. Parece como si PRODUCE! hubiera cambiado de idea en la mitad del desarrollo del juego e intentara acercarse a los cánones que rigen hoy día el destino del videojuego. Posiblemente nunca lo

FICHA TECNICA

TIPO	AVENTURA RPG
COMPAÑIA	ENIX
PROGRAMADOR	PRODUCE!
FORMATO	CD ROM
VERSION JAPON	18-3-99
VERSION USA	SIN CONFIRMAR
VERSION PAL	SIN CONFIRMAR

Un poco de historia





La historia de esta saga amparada por ENIX y programada por PRODUCE! comenzó en Japón en el año 92 con el nacimiento de un brillante *RPG* llamado ELNARD (12 Megas) para *SUPER FAMICOM*. Su gran éxito le llevó a comercializarse en Estados Unidos una año después bajo el nombre de THE 7TH SAGA, donde obtuvo altísimas puntuaciones. La segunda parte, Mystic Ark (1995), con 32 Megas, disfrutaba de espectaculares magias y enemigos y una gran banda sonora de MINT. El proyecto de lanzarlo en Occidente nunca se llevó a cabo.

averiguaremos, pero la obra de **Yamada** merecía un final mejor. La única relación entre el memorable MYSTIC ARK de 16 *bits* y éste, reside en la existencia de magias o Ark que nos ayudarán con sus poderes (coraje, sabiduría, recolección...), y algunos motivos como cuadros y murales con ilustraciones del primer MYSTIC ARK. La historia de esta surrealista y grotesca pelea de guisantes, con tres golpes por personaje y enemigos de poca entidad. En la parte positiva la sobrecogedora banda sonora con atmosféricos pasajes de piano y cánticos de colegiales generadores del desasosiego más absoluto. **MAMG** visita estas páginas sólo por la pureza de su estirpe y la magnificencia de ELNARD/THE 7TH SAGA y MYSTIC ARK de ***S. FAMICOM***.



MABOROSHI GEKIJYO



aventura nos sumerge en el caótico universo creado por un misterioso espantapájaros, en el que tendremos que explorar, examinar, resolver puzzles y conseguir *items* que nos ayuden



Esta pantalla muestra una de las las magias o Ark que aparecen en el juego, una de las pocas conexiones de este ***MYSTIC ARK M.G.*** *con el clásico de* ***SUPER FAMICOM***.

a avanzar y descubrir nuevos escenarios (mansión, bosque, laboratorio, pueblo...). Antes de comenzar a jugar podremos elegir entre chico o chica, los dos se controlan igual de mal, y dependiendo del personaje habrá pequeñas variaciones. Los combates son escasísimos y tienen la misma intensidad y emoción que una

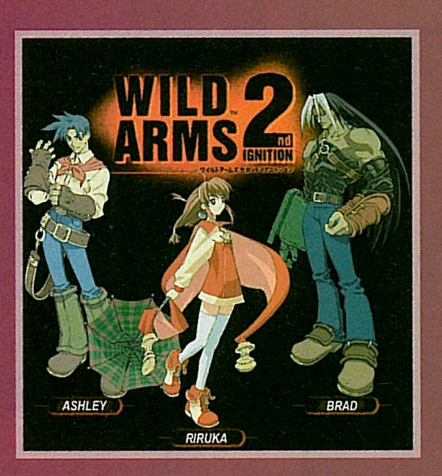






EA DISTRIBUIRA KOUDELKA EN EE.UU.

El prometedor RPG programado por SACNOTH para SNK, ambientado en un misterioso convento abandonado en los acantilados de Aberystwyth en Gales, será distribuido por Electronic Arts en Estados Unidos. En el juego podremos controlar hasta tres personajes diferentes: Koudelka Lassant, Edward Plunkett y el padre James O'Flaherty.



LA ESPERADA SEGUNDA PARTE DE WILD ARMS ESTA MUCHO MAS CERCA

SONY C.E.I. ha confirmado que la esperada segunda parte del mítico WILD ARMS aparecerá en Japón a finales de 1999. Bajo el atractivo nombre de WILD ARMS 2ND IGNITION, los programadores de CONTRAIL nos ofrecen un RPG totalmente en 3D protagonizado de nuevo por tres personajes (Ashley, Riruka y Brad), cada uno con su propio comienzo y con un aspecto bastante más adulto que en la primera parte. El juego constará de 2 discos compactos.

La nueva RPG generación

El número pasado ya tuvisteis la oportunidad de disfrutar con el espectacular *package* que acompaña a **Lunar Silver Star Story Complete** en **Estados Unidos**, y este mes os he preparado un pequeño anticipo con las primeras impresiones y algunas bonitas pantallas con textos en inglés ¡Ah!, y si el mes pasado se os quedó la boca abierta con el *pack* de lujo, esperad a escuchar que el mapa es de tela, que el disco The making of Lunar dura más de media hora, y que el manual es una auténtica obra de arte. Así trabaja WORKING DESIGNS. Este legendario *RPG* que nació para ***Sega/Mega CD*** en 1992, fue reprogramado casi completamente para ***Saturn*** en 1996, saliendo sólo a la venta en **Japón**, y posteriormente para ***PSX***, cuya versión se ha encargado de doblar, traducir y mimar hasta el infinito WORKING DESIGNS. Tan sólo basta con mirar el tiempo transcurrido desde su salida en **Japón** para darse cuenta de este detalle. **LSSSC** ocupa dos CDs, sin olvidarnos de la banda sonora y el The making of..., y posee más de 45 minutos de animación para acompañar el clásico y maravilloso desarrollo 2D del juego. La calidad del doblaje es excelente, se puede jugar con *Dual Shock* y con tan sólo dedicarle media hora al juego y asistir al encuentro de Alex y Luna en el bosque quedaréis prendados de esta obra maestra que ya ocupa el segundo puesto en las listas norteamericanas. El mes que viene tendréis un completo análisis del juego.





FICHA Técnica

TIPO	RPG
COMPAÑIA	WORKING DESIGNS
PROGRAMADOR	GAMEARTS
VERSION USA	28-5-99



Lunar: Eternal Blue en PSX

Un día antes, 27 de Mayo, que Lunar SSSC fuera recibido con los brazos abiertos por los compradores *yankees* que habían hecho el prepedido a WORKING DESIGNS, apareció en Japón la segunda parte para *PlayStation*, que ya existía para *Sega/Mega CD* (1994) y *Saturn*. Esta versión *PSX* está compuesta por tres CDs, y WORKING DESIGNS ha prometido (lo de las fechas no es lo suyo), que aparecerá en EE.UU. este invierno.



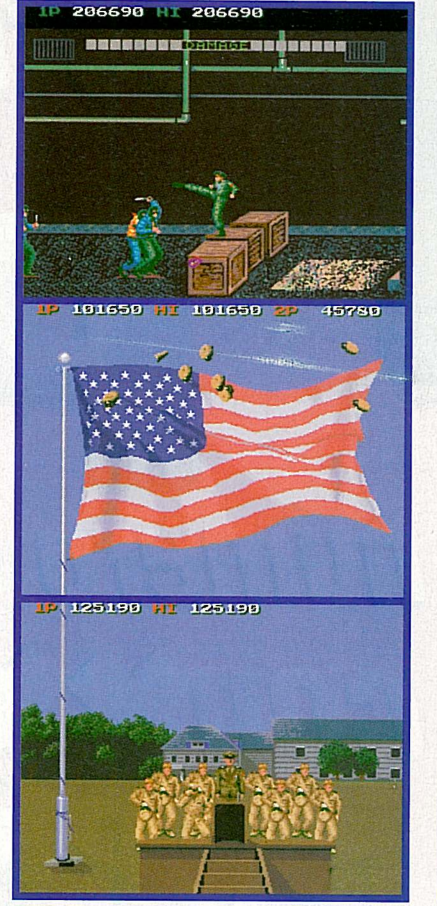
PlayStation LUNAR SILVER STAR STORY COM.



Lunar Silver Star Story Complete *cuenta con más de 45 minutos de animación en sus 2 CDs, además de un compacto dedicado al proceso de elaboración y doblaje del juego, con entrevistas a sus creadores.*



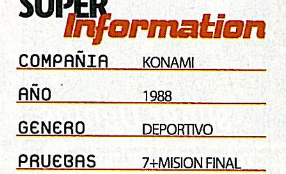

este verano JUEGA con
PC Plus
número especial Julio-Agosto
con TRIPLE REGALO
LA REVISTA PROFESIONAL PARA TODOS LOS USUARIOS
PC Plus
Regalo 2 SuperCD exclusivos
Comparativas
Lo último en cámaras digitales
Más resolución y capacidad a precios menores
Contacto
A fondo
Pruebas
Especial
Suplemento Novedades Juegos para PC
LOS MEJORES TRUCOS PARA LOS JUEGOS DEL MOMENTO
ESPECIAL PC Plus SOLO JUEGOS
SUPLEMENTO GRATUITO JULIO/AGOSTO
DESCUBRE LOS JUEGOS MAS REFRESCANTES DE ESTE VERANO:
DRIVER
SHADOWMAN
DESCENT 3
BILLARES
RESIDENT EVIL 2
MIDTOWN MADNESS
ALPHA CENTAURI
SPORTS CAR GT
N.F.S. ROAD CHALLENGE
STAR WARS EPISODIO I: RACER Y LA AMENAZA FANTASMA SE ESTRENAN EN LA PANTALLA DE TU PC
OUTCAST
ya a la venta
Súper CD Rom con Software valorado en más de 50.000 Pta
SuperCD PCPlus
iGrafx Bussines
WinMorph 1.0
WRQ Express
Y además:
CD Rom exclusivo con las mejores Demos de los mejores Juegos
SuperCD 2 PCPlus
novedades juegos PC
Descent 3
Resident Evil 2
Brave Heart
Official F 1 Racing
Billares
Starshot
super Demos
Una publicación de Ediciones Reunidas Grupo Zeta
La revista europea de informática más vendida en el mundo



Coordinado por **J. C. MAYERICK**

Los juegos de olimpiadas estuvieron a la orden del día en la década de los ochenta, pero de vez en cuando aparecía algún título que, siguiendo la misma temática, proporcionaba un punto de vista totalmente diferente al género. Estamos hablando, por supuesto, de COMBAT SCHOOL, un genial arcade de desarrollo «olímpico» ambientado en una academia militar norteamericana.

En vista del éxito cosechado, está claro que la fórmula consiguió los resultados esperados por los «ingenieros» de KONAMI. Desde que ésta programase el histórico TRACK'N FIELD en 1983, muchas otras compañías habían copiado dicho sistema de juego, sobre todo en los creados para los ordenadores personales y consolas de la época (quién no recuerda el mítico DALEY THOMPSON'S DECATHLON). Pero no fue hasta cinco años después, en 1988, cuando KONAMI dio la vuelta a la tortilla destapándose con un juego de «olimpiadas» algo particular. La idea, si se piensa un poco en ello, era absolutamente genial. El jugador, en la carne de un cadete aspirante a marine, debía enfrentarse a siete pruebas diferentes para conseguir licenciarse como tal. La pista americana, tres pruebas de tiro diferentes, una carrera de resistencia, el pulso y el enfrentamiento contra el instructor, conformaban el periodo de instrucción que debían superarse, como siempre en este tipo de juegos, a golpe de botón. A excepción de las pruebas de tiro y el combate, en las que la habilidad cobraba mayor importancia, el resto se reducía a machacar los controles en pos de una mayor velocidad o fuerza. Como nota anecdótica cabe recordar la pantalla de las flexiones, una prueba que había que afrontar (de nuevo machacando los controles) cuando el tiempo o la puntuación obtenida se quedaban muy cerca del mínimo exigido. Cuando todas las pruebas eran superadas (el enfrentamiento con el instructor era terrible), el jugador se licenciaba, pasando a poner a prueba todo lo aprendido en una misión con acción «real». La dificultad de esta misión era realmente alta, hasta el punto de no haber visto a nadie por aquellos días capaz de finalizarla. Lo peor de todo era la lamentable escena en que los cadetes se licenciaban, con himno americano incluido. De cualquier forma, **COMBAT SCHOOL** seguirá formando parte de la pequeña historia de los videojuegos.



SUPER Information

COMPAÑIA	KONAMI
AÑO	1988
GENERO	DEPORTIVO
PRUEBAS	7+MISION FINAL

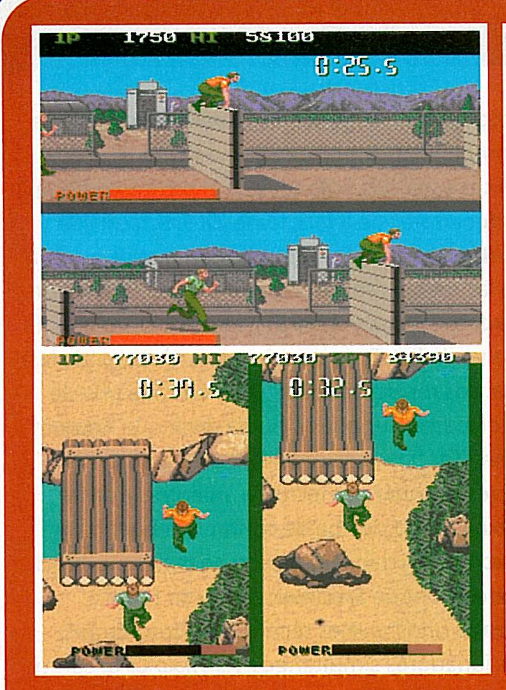
COMBAT S

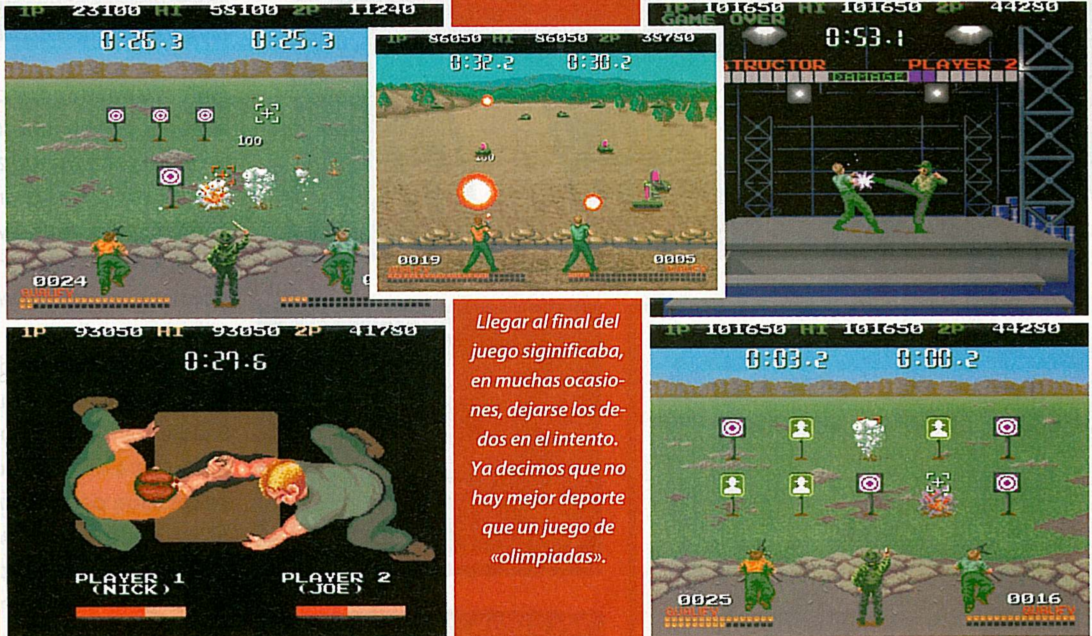




Cuando el tiempo o puntuación obtenidos se quedaba cerca del mínimo exigido, el instructor obligaba al jugador a realizar una serie de flexiones.

*Durante el juego aparecían una serie de cinemas en los que el personaje protagonista salía mal parado, vamos, a lo **Gere** en OFICIAL Y CABALLERO.*



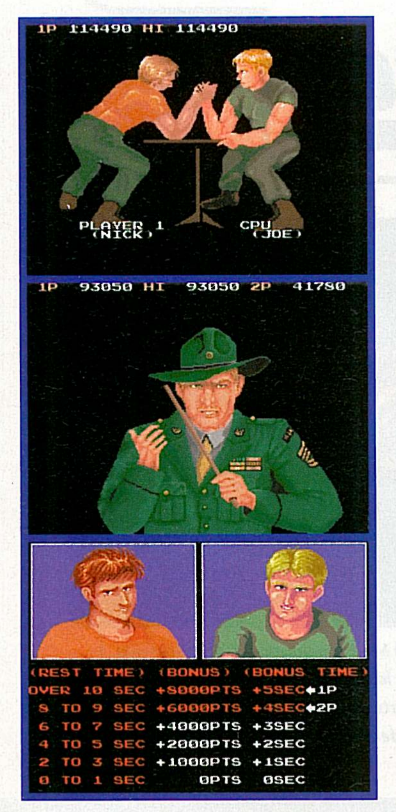


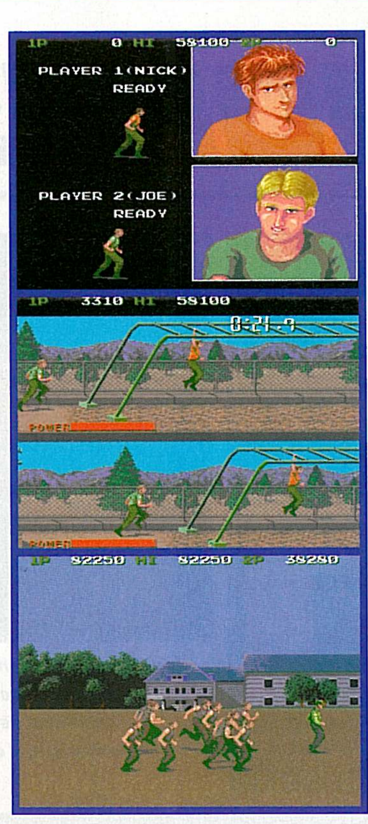
Llegar al final del juego siginificaba, en muchas ocasiones, dejarse los dedos en el intento. Ya decimos que no hay mejor deporte que un juego de «olimpiadas».

Las siete pruebas del perfecto cadete. ***1• La pista americana:*** Machaca los botones para alcanzar la máxima velocidad al tiempo que pulsas el salto para evitar los obstáculos. ***2• Prueba de tiro nº1:*** Libertad de movimientos para acabar con las dianas que aparecen periódicamente. ***3• El hombre de acero:*** Una carrera de obstáculos en la que deberás correr, saltar, nadar y remar. ***4• Prueba de tiro nº2:*** Dispara con total libertad a la serie de «tanques» que aparecen desde el fondo del campo de tiro, por la parte superior de la pantalla. ***5• El Pulso:*** De nuevo toca machacar los pulsadores de la COIN-OP para derrotar, en el menor tiempo posible, a nuestro adversario. ***6• Prueba de tiro nº3:*** Poca movilidad de la mirilla y limitaciones en el disparo. Sólo se debe disparar a los blancos con forma de diana. ¡No disparéis a los blancos con forma de instructor! ***7• Combate cuerpo a cuerpo:*** La prueba más difícil de todas las que comparecen en COMBAT SCHOOL. Un enfrentamiento, realmente complicado, contra el mismísimo instructor.

SCHOOL





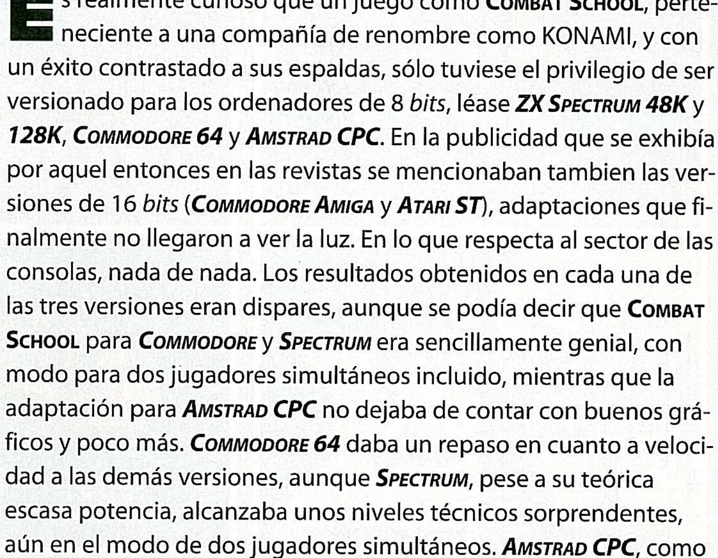




Misión final. Después de superar las siete pruebas de la instrucción, y tras asistir a la ceremonia de licenciatura, el jugador debía completar una misión «real» en el interior de una mansión. Para llevar la operación a buen puerto, se debía rescatar a los prisioneros que se encontraban en el interior del edificio. Lo peor de todo es que dicha fase era terriblemente difícil.







Es realmente curioso que un juego como **COMBAT SCHOOL**, perteneciente a una compañía de renombre como KONAMI, y con un éxito contrastado a sus espaldas, sólo tuviese el privilegio de ser versionado para los ordenadores de 8 *bits*, léase ***ZX SPECTRUM 48K*** y ***128K***, ***COMMODORE 64*** y ***AMSTRAD CPC***. En la publicidad que se exhibía por aquel entonces en las revistas se mencionaban tambien las versiones de 16 *bits* (***COMMODORE AMIGA*** y ***ATARI ST***), adaptaciones que finalmente no llegaron a ver la luz. En lo que respecta al sector de las consolas, nada de nada. Los resultados obtenidos en cada una de las tres versiones eran dispares, aunque se podía decir que **COMBAT SCHOOL** para ***COMMODORE*** y ***SPECTRUM*** era sencillamente genial, con modo para dos jugadores simultáneos incluido, mientras que la adaptación para ***AMSTRAD CPC*** no dejaba de contar con buenos gráficos y poco más. ***COMMODORE 64*** daba un repaso en cuanto a velocidad a las demás versiones, aunque ***SPECTRUM***, pese a su teórica escasa potencia, alcanzaba unos niveles técnicos sorprendentes, aún en el modo de dos jugadores simultáneos. ***AMSTRAD CPC***, como en casi todos los juegos que se programaron en Modo 0 (16 colores), pecaba de un exceso de lentitud. Como último dato, cabe destacar que todas las versiones disponían de la misión final que aparecía al completar el periodo de instrucción.



Commodore 64

Fue con diferencia la mejor de las tres versiones, con *scrolles* rápidos y suaves y modos para dos jugadores igualmente fluidos. Lo peor de todo era la excesiva dificultad del juego, que obligaba a machacar (casi destrozar) el *joystick*. Desde luego fue la versión más fiel al original... pero nos ha costado Dios y ayuda sacar algo decente.

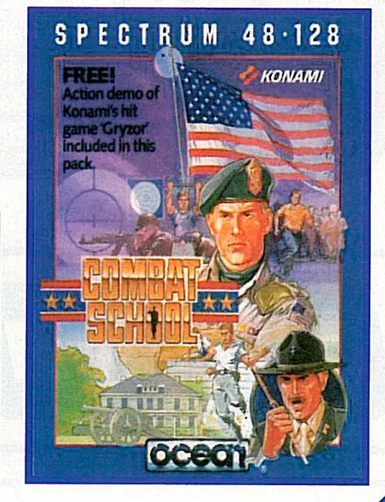






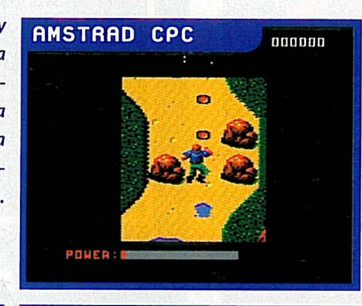






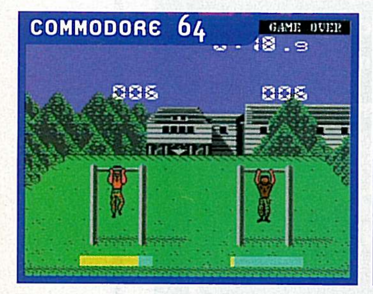
COMBAT SCHOOL
VERSIONES

*Además de ser lento y carecer del modo para dos jugadores simultáneos, la versión para **AMSTRAD CPC** contaba con un tamaño de pantalla muy reducido.*





*Al estar programado en Modo 0, ninguna de las otras dos versiones superaban a la adaptación de **AMSTRAD CPC** en colorido. También es cierto que debido al enorme tamaño de los pixels, el detalle de los gráficos era mínimo.*







Amstrad carecía del modo para 2 jugadores simultáneos



Sí, deseo suscribirme por un año (12 números) a SUPER JUEGOS al precio de 5.400 ptas., y recibir la sudadera KARHU de regalo en la talla ❑ XL ❑ L ❑ M

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

■ **FORMA DE PAGO** ■

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.

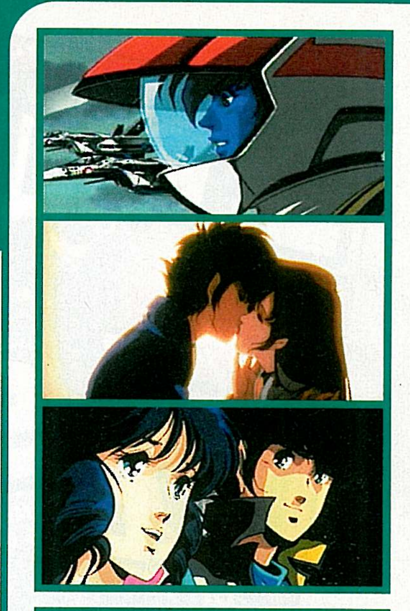
❑ Giro Postal nº __________, indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.

❑ Tarjeta de Crédito
Nº _______ / _______ / _______ / _______
Fecha caducidad _____ / _____ Firma:

■ Precios extranjero por vía aérea:
Europa: 10.850 ptas.
Resto Paises: 15.825 ptas.

Teléfonos departamento suscripciones: 91 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: 91 586 33 52









Coordinado por **NEMESIS**

Con dos años de retraso respecto al lanzamiento *Saturn*, SDF Macross Do You Remember Love llega a *PlayStation*, aunque algo tarde para celebrar el 15 aniversario de la serie y sin incorporar ningún extra, salvo un CD con *demos* jugables de Macross VF-X2 y Patlabor. A pesar de todo, Macross DYRL fue uno de los mejores títulos para los 32 *bits* de SEGA basados en manga, y esta versión *PSX* no desmerece en absoluto al original.

PlayStation

SDF MACROSS





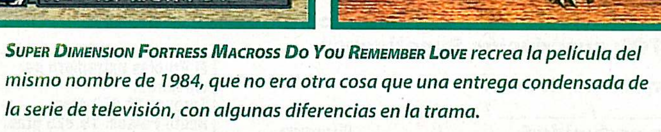












Super Dimension Fortress Macross Do You Remember Love recrea la película del mismo nombre de 1984, que no era otra cosa que una entrega condensada de la serie de televisión, con algunas diferencias en la trama.

Ya sea en cualquiera de sus tres transformaciones (Fighter, Gerwalk o Battroid), el Valkyrie puede elegir distintos tipos de armamento y bombas al iniciar cada fase, aunque sin mucha variación en la potencia o el alcance.

Aunque los cerca de dos años transcurridos entre una y otra versión hacían albergar alguna esperanza sobre la incorporación de jugosas novedades en la entrega **PlayStation**, lo cierto es que BANDAI VISUAL y EMOTION han reproducido exactamente el mismo juego que hizo las delicias de los usuarios de **Saturn** en 1996. Las mismas fases (11), enemigos y opciones del **SDF Macross Do You Remember Love** de **Saturn** se dan cita en **PSX**, incluyendo las mismas secuencias de animación. Precisamente éste es el aspecto más controvertido de la conversión, ya que si **Saturn** requería utilizar el sistema de compresión de vídeo *True Motion* para mostrar las incontables secuencias de animación del juego (extraídas de la película de 1984), la consola de SONY dispone del modo *PlayBack* para mostrar vídeo a pantalla entera, con la calidad de un VHS. En lugar de ello, EMOTION ha incorporado las *intros* de **Saturn**, con el mismo tamaño y grado de pixelación. Si el usuario se mentaliza de que juega con un título de **Saturn** en su **PlayStation**, con todas las limitaciones gráficas que





DO YOU REMEMBER LOVE

esto conlleva, podrá encontrar en **Macross DYRL** uno de los mejores *shoot´em-up* basados en manga que han dado los 32 *bits*. Aunando *sprites* renderizados con *scaling*, *parallax* y unos cuantos efectos 3D, EMOTION creó un título vistoso, jugable y de indudable interés para los seguidores de la serie original de TV (la versión americana, Robotech, fue emitida hace años por Tele 5). **Macross DYRL** permite controlar uno de los legendarios *Valkyries* diseñados por **Shoji Kawamori**, con el que destrozar a la armada Zentraedi, a través de sus tres transformaciones de ataque: *Fighter* (caza), *Battroid* (robot) y *Gerwalk* (una fusión de ambos). Los coleccionistas más sesudos no podrán encontrar en esta entrega **PlayStation** el detallado manual que acompañaba a los CDs de **Saturn** (en el que se incluía además una pequeña guía con los lanzamientos en vídeo y *Laser Disc* relacionados con la saga), pero al menos pueden consolarse con el póster ilustrado por **Haruhiko Mikimoto** que se regalan en las tiendas niponas al adquirir el juego. Eso sin mencionar el CD extra con las demos jugables de Macross VF-X2 y Patlabor.







La intro del juego intercala animación convencional con imágenes generadas por ordenador.

SUPER Information

FORMATO	2 CD ROM
PRODUCTOR	BANDAI VISUAL
PROGRAMADOR	EMOTION

PlayStation
MACROSS VF-X2

La *demo* incluida en Macross DYRL no arroja demasiada luz sobre una de las secuelas más esperadas de los últimos años. **Macross VF-X2** dispone, tal y como prometió BANDAI en su día, de un motor 3D bastante más sólido que el utilizado en la primera entrega, pero poco más. Eso sí, incorpora dos modalidades de control, *Simulator* y *Arcade*, para satisfacer los gustos de todo tipo de usuarios.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	BANDAI VISUAL
PROGRAMADOR	BANDAI VISUAL

PlayStation
PATLABOR

La popular serie de TV, manga y OVAs creados por el colectivo HEADGEAR en 1988 ha sido adaptada al videojuego por EMOTION, en forma de un simulador de «robozes» de no muy impresionante factura técnica pero francamente divertido. Todavía es pronto para evaluar esta nueva producción de BANDAI VISUAL, pero en cuanto llegue a nuestras manos el juego terminado os ofreceremos un **Manga Zone** especial Patlabor con ésta y otras de sus adaptaciones al mundo del videojuego, como las versiones **SNES** y **PC Engine Super CD Rom²**. Haremos un repaso a la obra de HEADGEAR y su historia dentro del universo del *anime* de *Mechas*.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	BANDAI VISUAL
PROGRAMADOR	EMOTION



El pasado número ya os ofrecimos un pequeño avance de esta nueva producción de BANDAI para *PlayStation* basada en el famoso manga (y serie de animación) de **Reiji Matsumoto**. Este autor protagonizó una de las primeras entregas de esta sección con motivo de la adaptación en forma de película interactiva para ***CD-I*** de una de sus obras más populares, Galaxy Express 999 (emitida hace años en C+). Space Battleship Yamato es bastante menos conocido en **España**, no así en su país de origen o en **Estados Unidos**, donde recibió el nombre de Star Blazers, siendo todo un fenómeno desde hace muchos años. Creada en 1974, Uchu Senyan Yamato era una *Space Opera* en toda regla, a la usanza Star Trek, y narraba como la nave Yamato y su tripulación embarcaban hacia el espacio en busca de ayuda para el planeta tierra, a punto de caer bajo dominio alienígena. El juego de BANDAI es un sincero homenaje a la obra original (en su 25 aniversario), como demuestra el extremo mimo con que han sido trasladado a las 3D los personajes de **Matsumoto**, la calidad del *engine* del juego y la abundancia de secuencias de animación, que los fans de la serie seguro agradecerán. Desgraciadamente, la jugabilidad del producto es nula, a menos que domines algo el idioma nipón. Su mecánica inclasificable, que mezcla simulación y aventura, obliga a navegar con desperación por decenas de intrucciones y comandos en japonés. Dada la popularidad de **Space Battleship Yamato** entre el público de **EE.UU.**, roguemos para que el juego de BANDAI sea comprado por alguna compañía americana para ser distribuido allí (como pasó con Mach Go! Go! Go!/Speed Racer de TOMY para ***PSX***) y podamos disfrutarlo en breve con textos en inglés.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	BANDAI
PROGRAMADOR	BANDAI

SPACE BATTLESHIP YAMATO

Del papel al TV. Por encima de cualquier otro aspecto técnico, lo más encomiable y llamativo de **Space Battleship Yamato** es la precisión de BANDAI a la hora de adaptar los personajes de **Matsumoto** a las tres dimensiones, haciendo gala de uno de los *engines* más sólidos visto en ***PSX***.





Las modas de la década en la que vio la luz la serie de TV y el manga de Space Battleship Yamato (los 70) quedan patentes en los cortes de pelo y los pantalones campana de los tripulantes de la nave. Aquellos inolvidables años setenta… ***De Lucar*** *comenzaba la universidad,* ***Chip&Ce*** *empezaba el doctorado y* ***The Scope*** *barría en* ***Europa*** *con su grupo Boney-M (era el moreno bailarín).*



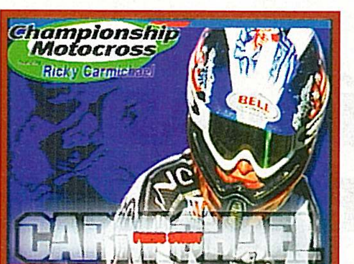














Coordinado por **J. ITURRIOZ**

En unos meses en los que la mayoría de los deportes de equipo están finalizando sus temporadas, casi todas las compañías de videojuegos preparan sus lanzamientos para la próxima campaña. Sin embargo, algunas de ellas se centran en otros deportes logrando algunos juegos realmente magníficos. Este es el caso de CHAMPIONSHIP MOTOCROSS RICKY CARMICHAEL, un programa que sorprende por su concepción de recreativa.



CHAMPIONSHI



La versión final del programa sitúa las carreras en diferentes países, lo que permite una amplia variedad de climas y todo tipo de entornos.



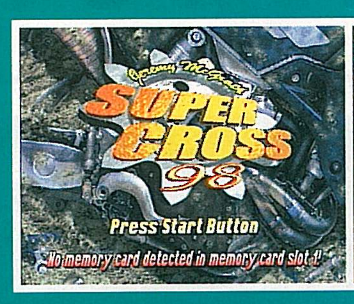
Entre las nueve motocicletas recogidas en el compacto de THQ y FUNCOM, se incluye la fiel reproducción de algunos modelos reales.



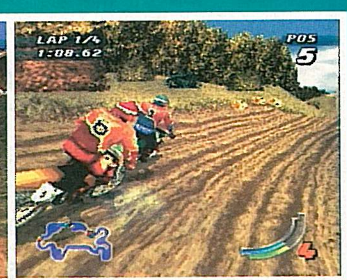
Siguiendo la tradición de los programas de motos y coches, se incluye la posibilidad de que dos jugadores participen de forma simultánea.

Las texturas, la velocidad y el apartado gráfico en general, muestran una gran similitud con las recreativas que reproducen el mundo del motocross.

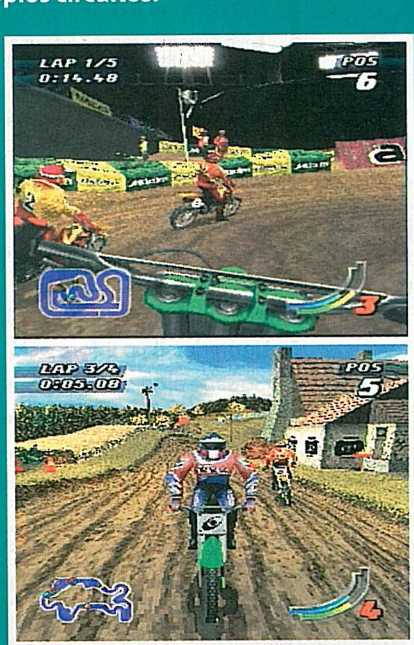








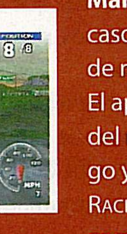
JEREMY MACGRATH SUPER CROSS 98.
Aunque existen varios programas relacionados con el mundo del motocross para *PSX*, su máximo competidor es el compacto al que da nombre otro profesional de este deporte. En el mismo destaca la posibilidad de crear nuestros propios circuitos.



PlayStation

MOTOCROSS RICKY CARMICHAEL

El mes pasado, además de dar la bienvenida a ***Dreamcast***, esta sección se centró en el mundo del motociclismo. Entre los títulos recogidos se encontraba Castrol Honda Superbike Racing, un juego centrado en los grandes premios programado por THQ. Este mes, la citada compañía vuelve a ser la protagonista de estas páginas con otro compacto centrado en el mundo del motociclismo, aunque en esta ocasión sea el motocross. Esta circunstancia unida a que los grupos programadores son diferentes (INTERACTIVE ENTERTAIMENT en el primer caso y FUNCOM en el segundo), hace que los programas sean muy diferentes. Lo que más sorprende del nuevo juego es su apartado gráfico, en el que la rapidez y el sistema de creación de escenarios hacen que el juego tenga muchas características comunes con las recreativas basadas en el mundo del motocross. Como es lógico, los saltos y derrapes se encuentran a la orden del día, destacando la posibilidad de adornarlos soltando un brazo del manillar o situando las dos piernas en el mismo lado de la moto. Aunque la versión analizada no está completada, el programa anuncia la posibilidad de contar con diferentes motocicletas y una amplia gama de circuitos repartidos por toda la geografía mundial. Otro de los alicientes para los aficionados a este deporte es la presencia de **Ricky Carmichael** en el juego. De esta forma se une a **Jeremy McGrath** en el grupo de profesionales que colaboran en videojuegos de motocross, a los que podría añadirse **Jorge Martínez Aspar**, aunque en este caso se trataba de un programa de motociclismo sobre asfalto. El apuesta de THQ en el mundo del motociclismo (con este juego y con Castrol Honda Superbike Racing), pueden llevar a esta compañía a convertirse en el líder absoluto en su género. Para ello, sólo es necesario que consiga llevar, hasta la versión final, la línea marcada en esta *beta*.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	THQ
PROGRAMADOR	FUNCOM



Entre las peculiaridades de este juego se incluye la posibilidad de realizar todo tipo de acrobacias sobre las motos. Además, es compatible con Dual Shock, aumentando el realismo gracias a la vibración.

línea Directa

línea directa

Coordinado por **DOC**

Aunque el verano no se presenta muy esperanzador para el mercado español, vuestras preguntas y dudas sobre las novedades japonesas, recreativas y la consola que sacudirá Europa en septiembre, *DREAMCAST*, se multiplican. Sigo esperando vuestras sugerencias.

Enviad vuestras cartas a Ediciones Reunidas S. A. C/O´Donnell 12, 28009 MADRID. Escribid en una esquina del sobre **Doc**.



RIKI FIGHTER EX +

Felicidades por vuestra gran revista. Ahí van las preguntas:

1) Cuéntame algo sobre SF EX 2.
2) Algún detalle o información sobre TEKKEN TT.
3) ¿Se sabe algo de METAL GEAR SOLID 2?
4) ¿Qué sabéis de GALERIANS de ASCII?

Ricardo «Riki» Ferri , Palma de Mallorca.

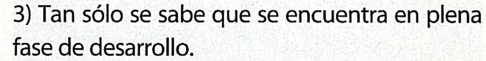




©ARIKA CO.,LTD.1999
©CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.

Gracias Riki, allá vamos:

1) Acaba de salir una ampliación de la *COIN-OP*, llamada STREET FIGHTER EX 2 PLUS, que añade nuevos personajes y movimientos, pero de conversiones aún no se sabe nada.
2) Posee casi todos los personajes de la saga (incluído Kazuya) y el sistema de cambio de personajes es similar al de X-MEN VS SF. Más información en www.tekkentagtournament.com y Namco.co.jp
3) Tan sólo se sabe que se encuentra en plena fase de desarrollo.
4) GALERIANS es un aventura en 3D de próxima aparición en el mercado japonés y americano. Está situado en el futuro, al más puro estilo AKIRA o BLADE RUNNER. El protagonista del juego se defiende sólo con poderes mentales, en ningún momento del juego utilizará armas «físicas», y para aumentar sus habilidades y su poder de ataque tendrá que inyectarse una especie de droga en el cuello, al estilo del «nuke» de la pelicula ROBOCOP 2... ¿Algo más?





DREAMCAST SE ACERCA

Hola, soy Carlos y me gustaría que resolviérais algunas dudas sobre ***DC***:

1) Además de la ***DREAMCAST***, por supuesto, ¿qué accesorios vendrán junto a la consola?
2) ¿Para cuándo SOUL CALIBUR *PAL*?
3) ¿Serán compatibles los juegos americanos y japoneses con la ***DREAMCAST*** *PAL*?
4) ¿Perderán velocidad los juegos *PAL* con respecto a los *NTSC*?

Carlos García Alvarez, Badalona (Barcelona).

Paciencia, pequeño saltamontes:

1) Si viene igual que la ***DC*** japonesa, tendrá todo esto: ***DC*** con *modem*, mando, cables para conectarla a la TV y el *software* de **Internet**.
2) En **Japón** saldrá en Agosto. Aquí aún no hay fecha, aunque saldrá seguro.
3) No, lógicamente.
4) Es inevitable que la consola pierda un 17,5% de su velocidad y 100 líneas de resolución. Todo depende de los programadores.



A un par de meses escasos de la salida de Dreamcast, las p
consola se multiplican de una manera incesante. ¿Qué ocurri

DRAGON BALL AGAIN

Hola chaval, me llamo Carlos y tengo unas cuantas dudas:
1) ¿Se pueden poner juegos de ***PC*** en ***PlayStation*** y viceversa?
2) ¿Dragon Ball Z The Legend o Final Bout?
3) ¿Se encuentra a la venta en España FFVIII?

Carlos Hernández Serrano, Barcelona

Que «pacha culebra», a ver:
1) Sólo puedes poner juegos de ***PSX*** en ***PC*** a través de un emulador, y la diferencia es abismal.
2) Personalmente, ninguno de los dos, aunque el mejor de ellos es DBZ The Legend.
3) No, sólo ha salido a la calle en **Japón** y en **EE.UU.** saldrá el 7 de Septiembre. Aquí espéralo entre Noviembre y Diciembre.

TITO STRIKES BACK

Un saludo y gracias por lo que dijiste de mis dibujos:
1) ¿Piensan sacar un Final Fantasy para ***DC***?
2) ¿Llegará Harvest Moon a **España**?
3) ¿De qué irá Resident Evil de ***GB***?
4) ¿Qué tal está el Astal?
5) Explícame lo de *Scroll Parallax*.

Tito Nsé García, Las Palmas de Gran Canaria.

Tito, me encantan tus cartas:
1) Por ahora, no. Ya veremos cuando salga ***PSX2***.
2) Muy difícil lo veo.
3) Es una adaptación del primero de ***PlayStation***.
4) Es un plataformas precioso de ***Saturn***.
5) Es cuando en el escenario hay varios planos que se mueven a diferentes velocidades.



MICROSOFT Y KONAMI

¡Saludos to *everybody*! Soy Pablo y estoy interesado en adquirir una ***DC***, pero...:
1) ¿Qué se sabe de ese rumor de ampliación a ***DVD*** de ***Dreamcast***?
2) ¿Habrá algún título basado en La amenaza fantasma para ***Dreamcast***?
3) El acuerdo entre MICROSOFT y KONAMI, ¿significa que podríamos tener MGS en ***PC*** o Age of Empires en ***PSX***, por ejemplo?

Pablo Roldán Palamino, Madrid.

Saludos de parte de toda la redacción. Alla voy:
1) Sólo eso, que es un rumor y encima sin confirmar.
2) Es muy posible.
3) Sí. De hecho, el primer fruto de este acuerdo es la conversión de ***PC*** a ***Dreamcast*** de Flight Simulator de MICROSOFT.

CARTA DEL MES

A la atención del programa Asi es la Vida: ¿Será posible? Ya no tienen temas de los que hablar, criticar o simplemente no se les ocurre comerse a insultos entre ellos. Se meten contra la publicidad de una tarjeta gráfica y acaban con el Diazepam de Metal Gear Solid o la violencia que desprende de Carmageddon 2. Pero ¿qué os creéis? La mayoría de los «jugones» no somos tan torpes como para dejarnos llevar por una publicidad y somos conscientes de lo que elegimos y consumimos. A mí lo que me parece todo esto es una amenaza más para evitar la aparición de secuelas de juegos como Metal Gear Solid, Resident Evil, Carmageddon, etc... Aunque es más bien un insulto para unos juegos que han revolucionado el mundo de las consolas.

Tito Nsé García, Las Palmas de Gran Canaria.

N. de la R.: Os remitimos al editorial de este mes. Tito, no creo que esos mendrugos sean capaces de evitar que salgan obras maestras como las que has mencionado.

reguntas sobre esta rá con PSX2?



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**.
Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

Un chileno molón aunque un poco pelotilla

¡Qué tal ***SUPERGOLFO****! Te escribe desde* ***Chile****, cornisa continental y verdaderao «culastro» del mundo, un lector devoto y a la vez acérrimo alumno en esto del arte del insulto con estilo, con la clase de los que saben, y con la elegancia que da la práctica, el talento y los discos de* ***Raphael*** *(¡olé saleroso!). Te escribo desde* ***Tomé*** *(así se llama mi pueblo), estamos en pleno otoño y hace un frío de la «recresta». Me decidí a escribirte, aunque sé que la posible respuesta en la revista (si es que vos, gran Gurú de la insolencia te dignas a contestar) no la veré sino en unos seis o siete meses más, a no ser que pueda optar a la suscripción al día, lo cuál sería ideal, aunque dificilísimo, por esto de las largas distancias que me separan de* ***Madrid****.*
Te reitero mis respetos desde aquí, y mi más sinceras felicitaciones por cultivar ese arte tan venido a menos, como es el de «tapabocas» a mansalva, con gracia y clase, «onda» luchador del Haikido del insulto.
Ya dejándonos de venias y cortesías, pasemos a lo nuestro.
El último número que tengo a mano es el de Octubre del 98, y ahí sale , en el ***PRESS START****, un bombón de mujer. Yo pregunto, ¿el* ***SCOPETONE*** *estaba apuntando a la cabeza de* ***Nell McAndrew*** *para que lo dejara solo con los dos salchichones cabeza de músculo que la escoltaban, o intentaba persuadir a* ***Nell*** *para que dejara de apretarle las pelotas....? (Parece como si «****CALVIN KLEIN****»* ***SCOPETANZKA*** *le dijera, entre dientes... «suéltame las que te dije, yegua». A todo esto, por favor mírale la cara de «burro con ohimbina al guatón citroneta* ***THE LURKER****» en la foto de al lado. Por cierto,¿ terminó el techo de su casita?*
Nota del SUPERGOLFO*: Debido a la extensión de tu carta, me veo obligado a cortarla aquí. Te fastidias.*

Rodrigo Barrueto, Tomé (Chile)

Para ser completamente sincero, me toca un poco la fibra sensible recibir cartas como ésta desde el otro lado del charco. Pensar que hay un montón de necios que siguen desde tan lejos la trayectoria impoluta y lamentable de esta sección, pues eso, que me produce una diarrea de placer descontrolada. Además, como siempre se quejan de lo difícil que es conseguir la revista, pues mira, una razón más para dedicar este espacio a esa legión de necios putrefactos y muerdecallos que tanto me admira y yo ilustro mensualmente, sea cual sea su procedencia. Eso sí, cuando leas esta respuesta, necio y pringado Rodrigo, supongo que ya tendrás hijos, dos divorcios a tus espaldas y una próstata como un pie, así que espero que por lo menos sigas vivo para contar a tus nietos que por fin alguien te presta atención de forma más o menos seria (no como aquella vez que te paseaste desnudo por la estepa andina para salir en el celebérrimo DURO Y DIRECTO de la televisión mexicana). Por cierto, no te metas con el gran Raphael, cuyo *hit parade* «Acuarius» ocupa un papel estelar en mis preferencias musicales. Ya te gustaría a ti entonar el «güen de mun is in de sevenz jouse» o «an de pis güil gaid de planet» y, por supuesto, «jarmoni an anderstandin». Sin duda un ídolo de seguidores de «Francis Macius» y «José Luises Garcis» en la entrega de los Oscar. Bueno, vamos al grano.
A mi casi también me da una trombosis en una uña cuando vi la foto del morenín «cabezaderodilla» (como tú le llamas) **SCOPE** con Lara Croft. No sé si lo que quería era largarse con los forzudos, o tratar de convencer a **Nell McAndrew** de una forma amistosa para pasar una tórrida noche de amor, pero lo que está claro es que en cualquiera de esas dos opciones fracasó, como suele ser habitual en él. Y como no tengo a mano un traductor chileno-castellano, pues no tengo ni idea de qué carajo es «guatón citroneta», aunque supongo que será algo bajo y ruin, siempre teniendo en cuenta que te refieres al gafotín chistoso con sobrepeso y lentes sobredimensionadas. Sí, acabó su casa. Ahora parece que está en una buena racha y en esta última semana los obreros sólo han ido un par de veces de visita.
En el resto de la carta que no he podido publicar, Robertín me sigue haciendo un poco la pelota, me hace un análisis de los diferentes soportes que han pasado por su país y me pide una suscripción (lamentablemente, eso sólo puede hacerse por teléfono). Así que ya me despido de los necios del otro lado del charco, no sin antes constatar que la limitación neuronal no es exclusiva de **España**, sino que trasciende fronteras y no conoce límites.
Nota del SUPERGOLFO: Debido al espacio sobrante, inicio la biografía de «**R. DREMAYER**»: En un portal de Móstoles, vio la luz nuestro protagonista. Ya desde pequeño se vieron sus inclinaciones periodísticas, y ocupó portadas por ser el primer bebé nacido con barba y bigote...



GOLFOMENSAJES

Lara Bambicoot. Para lo del morreo, antes la foto en tanga, como supondrás. Tu carta no ha estado mal, pero aguardo a la siguiente a ver si continúas en la misma línea. Si es así te publicaré. Te doy el beneficio de la duda.
Nico y Sega. Enemigos necios, sé que admiráis mi prosa y mis irrefutables cualidades literarias, a la par que denostáis la de mis compañeros. A pesar de eso, no os publico. ¿Por qué? Pues porque me da la gana. A ver si el mes que viene tenéis más suerte (que lo dudo).
Begoña Andrés Magdaleno. Amiga Begoña, sabes que te aprecio, pero ... dibujar no es lo tuyo. A ti se te da bien el striptease, el ligoteo en farola... pero dibujar... poco. Por cierto, devuélveme ya mis «gayumbos».
Megacerda. Te reconoces como yaga purulenta y maloliente... Nada que objetar. Lo de tus problemas en clase con tus compañeras no me extraña... Si estuviera a tu lado también tendría la curiosidad de saber de qué sexo eres (apostaría a que ni tú lo sabes). Ah! Quedaré contigo para salir el mismo día que consigas peinarte la ingle con tus orejas.
Jarm. Pues no ha estado mal tu carta, todo sea dicho. No, la novia de Doc no es mi hermana. Si te fijas un poco verás que mi hermana habla y no emite ruidos indescifrables por la boca y otros agujeros corporales como la pobre compañera sentimental de Doc. Lo del *hit parade* de necios me ha gustado... A ver si lo meto el mes que viene y hago que tú ocupes el primer puesto como instigador.
Y al resto... Dibujantes y escritores, como no me queda sitio, os fastidiáis hasta Agosto.

La pared del W.C.

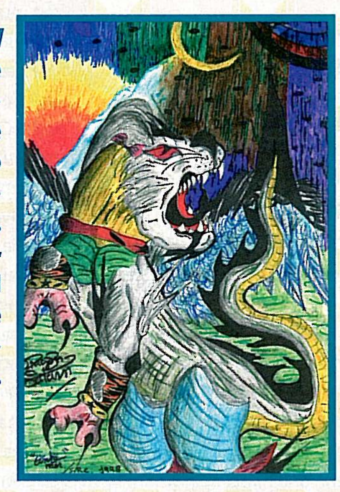


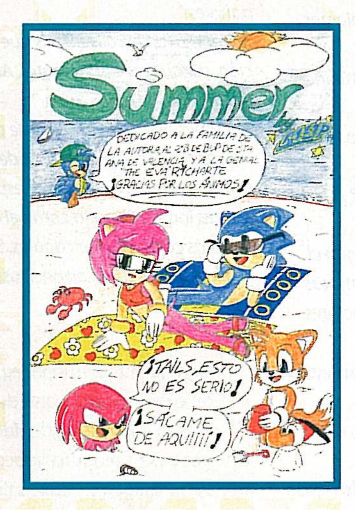
Guillermo Martínez Vela ha cumplido «mi encargo» y me envía este dibujo que representa el Press Start de hace un par de meses. Que sepas que ha sido colocado en lugar preferente de la redacción y está siendo alabado, bendecido y adorado por todos los seres que pululan por aquí.



Ana López Montes ha sabido captar con total certeza lo que me pasa cada viernes y sábado noche en las discotecas. Las chicas me adoran, y debo recurrir a Coca Colas belgas para librarme de ellas. Aquí tenéis a Lara Croft tratando de conseguir una cita conmigo... Qué sorpresa se llevó cuando el que acudió fue NEMESIS.

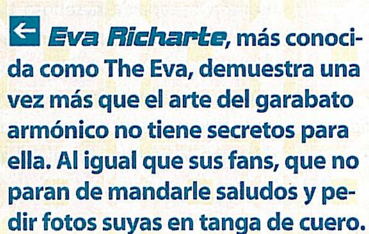
Soraya Recio Coll me envía de todo... Desde poesías, hasta lista de juegos, e incluso una foto de su serpiente cambiando de piel. Por supuesto también dibujos como éste. **María Jesús Portoles** se muestra como fiel discípula de su amiga The Eva y nos manda este dibujo, cómo no, de Sonic.





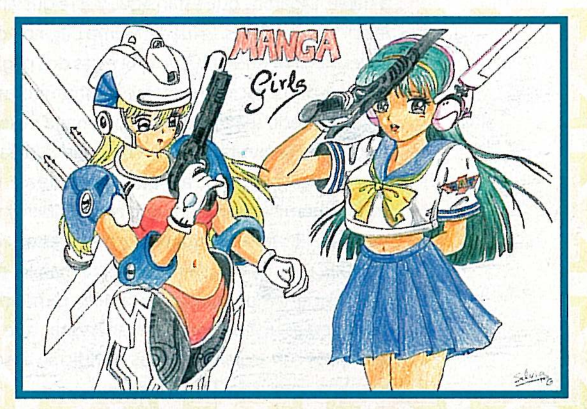


Eva Richarte, más conocida como The Eva, demuestra una vez más que el arte del garabato armónico no tiene secretos para ella. Al igual que sus fans, que no paran de mandarle saludos y pedir fotos suyas en tanga de cuero.





Guillermo Martínez Vela repite este mes, y es que después de dibujar el Press Start no podía ser menos. Este dibujo lo tenía guardado desde hace tiempo, y como siempre, sigue mostrando que es el rey del humor. Ah! si veis un fanzine suyo llamado Los Miserables haceros con él.



Silvia García Torija me mandó este dibujo hace ya varios meses. Por fin puedo publicarlo y animarla a que me mande una foto suya vestida como la chica de la izquierda de este mismo dibujo. A ver si algún día cuela...



La pequeña Isa, la tórtola en busca de novio Rexona (que no le abandone)

Hola ***SuperGolfo.*** *Me llamo Isa (Acid para los amigos). Hace unos meses que me compro esta revista y me encanta. Tu sección está muy bien, pero tú sabrás... Creo que tu forma de hablar está bien, pero tú sólo te fijas en los lectores para ponerlos a parir, cuando son ellos los que se gastan la pasta en la revista y que, al fin y al cabo, te dan de comer. Los lectores de esta sección también son muy enrollados, supongo que por aguantarte mes tras mes. Te preguntarás por qué te escribo, pues responde:*

1) ¿Por qué siempre dices que estas con las madres y hermanas de todo el mundo? ¿Vienen de ahí tus problemas sexuales?

2) ¿Por qué los tíos sólo se fijan en las pijas y las estúpidas? Mi perro es más inteligente que ellas.

3) ¿Por qué no dices tu edad? ¿Es un expediente X o te da vergüenza porque eres un viejorro?

4) ¿Eres tan feo como el dibujo de la lengua verde? ¿O a tu lado ese dibujo es una obra de arte?

Me despido, siento que escribiéndote estoy perdiendo el tiempo y mañana tengo un examen. Si no me contestas vale, pero púdrete de remordimiento porque los lectores nos cansamos de ti.

Acid, Tarragona.



Nota del Super Golfo: *Debido al espacio sobrante, continuamos la biografía de* ***R. Dremayer:***
El hecho de ser el único bebé calcado a ***Juan Pardo*** *le hizo pasar una infancia atroz, rodeado de potitos, biberones, maquinillas y crema de afeitar. Pero no fue hasta su pubertad cuando su verdadero drama se comenzó a manifestar. De repente un pecho suyo comenzó a crecer y crecer... Tanto que en el otro se colocó un bebé gitano y pedía en los semáforos capitalinos. De esta forma nuestro «Barón Ashler pectoral» comenzaba su triste epopeya...*

Equivocada y sin embargo necia amiga Acid (¿es por tu sudor lo del apodo?). Agradezco que me des de comer, aunque dudo mucho que mis dos páginas hagan comprar o no comprar esta revista a nadie. Digamos que están aquí, y si te gustan las lees y sino las pasas. Si fueran veinte páginas, de acuerdo, pero dudo mucho que estas dos páginas, repletas de locuacidad narrativa y estrambotes semánticos todo sea dicho, tengan tamaño peso específico en la revista. Percibo en tu misiva tu falta de experiencia, porque aunque no lo parezca, entre los abominables necios que me escriben y yo existe ciertas dosis de química, y mayores niveles de buen rollo que tú, ajena a nuestra manera de interrelacionarnos, puedas reconocer. El mundo de **Internecio** es un submundo infrapersonal, que sólo los necios con «solera» y ansias de ridículo absoluto saben apreciarlo. Te respondo:

1) Te aseguro que mis fieles y no tan fieles prefieren que me meta con sus hermanas o madres a que les rodee de un halo de halagos inconsistentes, ya que escriben a **Internecio** sabiendo lo que les espera. Mi único problema sexual sería encontrarte en tanga en mi dormitorio con la puerta cerrada y los pies a la altura de las orejas.

2) Esa es la típica excusa que ponen las tías feas a las que el novio se les ha fugado con la pechugona de la clase de al lado... Ni estar buena significa ser idiota o pija, ni ser fea significa ser inteligente. Por ejemplo, tú eres fea y además tonta perdida.

3) Mi edad la dije hace ya tiempo. Lo malo es que fue hace tanto que ya se me ha olvidado. Estoy entre 20 y 30, y es obvio que para ti, a tus 12 años soy, o por lo menos debería ser, un viejorro.

4) Soy horroroso, y curiosamente irresistible.

Por último un piropo... Escribes realmente bien.

El madrileño chupaorejas

¡Hola ***Golfo****! ¿Cuántas roscas te has comido este mes? Espero que muchas... Es la primera vez que escribo a esta indecente sección (¿será porque no me atrevía?), así es que intentaré ser lo más fino posible al hacer mis preguntas:*

1) Respecto a ***Scope****, ¿ha encontrado ya una mano que le valga? Lo digo porque yo le he encontrado una zarpa de mofeta (con olor y todo). Ya sé que no es un garfio de estibador, pero algo es algo, ¿no?*

2) El otro día conocí a una antigua novia tuya (¿me mentiría en esto?)... El caso es que tengo una pregunta para ti... ¿Es verdad que tuviste que dormir con un plástico debajo de las sábanas porque a tu madre se le olvidó comprarte pañales?

3) Por cierto, dile a Nemesis que estornude en otra dirección, porque mi ciudad natal, Alcalá, la ha borrado del mapa.

4) ¿Sabes qué, ***Golfo****? Crei que por fin te he encontrado novia ideal. Te la describo. Mide aproximadamente lo mismo que tú, es decir, pigmea (espera, queda lo mejor). Su pelo es largo y rizadito como el que tengo yo en las... y además color marrón caquita. Sé por un amigo de su antiguo novio que ¡usa calzoncillos! ¡Como tu macho! (cuando dejas los pañales, por supuesto).*

Bueno, después de estas breves preguntas te dejo por este mes, enhorabuena por la sección y la revista. Chao.

P.D.: En la próxima carta te mando la fotografía de tu futura novia.

P.D.2: Te agradecería mucho que pusieras mi dirección en la respuesta.

Luis Alejandro Torcida, Villalbilla (Madrid).

Sí, lo sé. Sé que muchos estaréis pensando cómo es posible que publique a este necio si su carta es lamentable y sin nada de gracia. Pues mirad, quiero que sepáis a lo que me enfrento cada mes, con cartas y cartas insustanciales, sin la menor chispa, sin ningún atractivo salvo el coleccionar el sello. Triste pero cierto. Por mucho que me paguen, es poco (**The Elf**, apúntate esto y súbeme el sueldo de una vez, calvoroto impune, estoooo, amado director).

En fin, vamos a ello. ¿Roscas este mes? Mmm, pues vamos a ver, sin contar a tu novia y a tu hermana, que más que roscas son huevos Kinder, pues unas 200. Pues no escribías porque eres un inútil sin gracia, ni física ni mental.

1) Pues sigue con una mano postiza, para terror de niños y similares que se le cruzan por la calle. Con un poco de suerte se le caen los restos, así que id enviando *curriculums* al director poniendo en el sobre «en sustitución del manco calvo y morenín». No, gracias, la mano de tu abuela no nos vale. Muy mal hecho eso de desenterrar su cadáver.

2) El porqué necesito un plástico del tamaño de una sábana para dormir con mis novias es algo que no te puedo explicar hasta que cumplas los quince. Tú sólo imagina que dicho plástico envuelve mi cuerpo (cierta parte de él), y evito contagios como el que tú tuviste por alternar con cebras africanas. Ten en cuenta que debido a mi irresistible personalidad tengo una gran vida social, y mi ser no puede enfrentarse a ninguna infección que destruya el que es para muchos de vosotros el sueño hecho hombre.

3) No exageres. **Nemesis** tiene una napia descomunal y más torcida que el Guadiana, además tiene un montón de canas, está seboso, tiene chepa y una barriga considerable... Pero tampoco es eso. Si estornuda vale, moja a toda la redacción y tira alguna puerta que otra, pero tampoco se carga ciudades.

4) Ni pizca de gracia. Macho, sólo por esa pregunta carente de expresividad argumental y originalidad semántica te colgaría de una oreja desde el balcón de tu casa. ¿Que la chica lleva «gayumbos»? Pues mira, ya es algo que tu jamás te has puesto ni te pondrás en tu vida. Ve al médico ya, y cuéntale todo. Pongo tu dirección. Escribidle... Imaginad que es la ONG «Salvemos al Imbécil del Rechazo Social». Luis A. Torcida, C/Alemania Nº1, 28819, Villalbilla, Madrid.

Nota del SuperGolfo: Sigo con **R. Dreamer.** Una vez en un semáforo le vio un productor de cine. El Toro Lechero, y El Barbudo Monoteto le catapultaron al éxito. (Continuará...)

Nota del SuperGolfo: *Aprovechando el espacio sobrante, voy a iniciar una sección de anuncios por palabras: Ardiente moreno, canoso, nariz egipcia, distinguido y abdominales dados de sí por el calor, busca mujer con quien compartir pañuelo. Si es posible sin cargas legales. Taras físicas no importan. Manda tu respuesta a* ***Nemesis****, Apdo. de Correos 6969696969, Mingluchina del Nardo.*

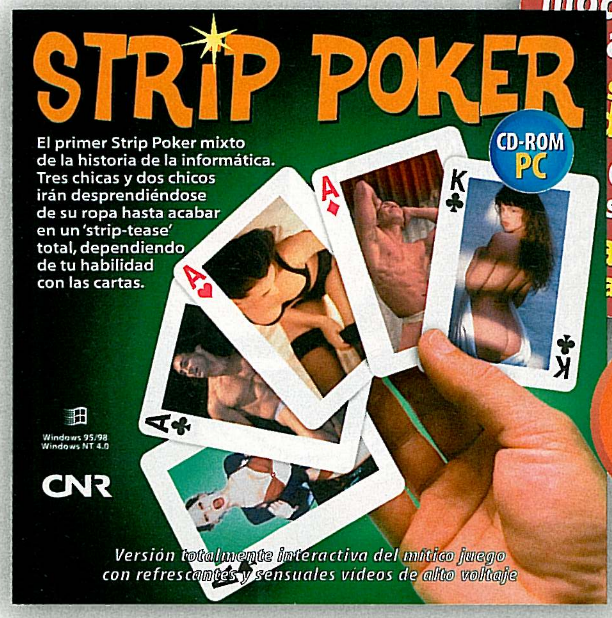
DESNÚDATE

y disfruta con el juego en CD-ROM Strip Poker que te regala la revista CNR este mes. Las chicas más sexies y los chicos más atrevidos te esperan para que los desnudes.

El primer Strip Poker en CD-ROM que incluye, además de tres chicas, dos chicos con los que jugar. Dependiendo de tu habilidad en el póquer, podrás ir quitando prendas a tus adversarios hasta dejarlos completamente desnudos. El juego es interactivo e incluye refrescantes y eróticos vídeos. Un programa único que va a ser el gran 'hit' de este verano.

JUEGO EN CD-ROM PC GRATIS CON EL NÚMERO DE JULIO





CNR
revista mensual para seres inteligentes



Una publicación de Ediciones Reunidas
GRUPO ZETA

Disfruta de la nauraleza con Súper Mini



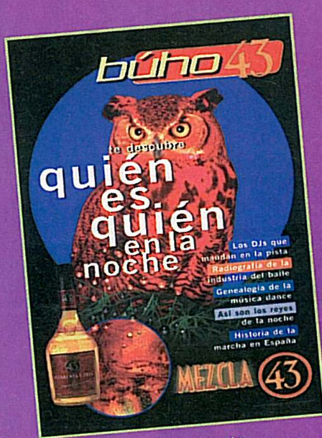
El número de julio de **Súper Mini** enseña a sus lectoras mil y una maneras de disfrutar de la naturaleza. Un completo reportaje muestra las actividades que se pueden hacer al aire libre y da un montón de consejos para ser una buena excursionista.

Súper Mini también habla de los estrenos de las películas de animación más emocionantes del verano como son Rugrats y El rey y yo.

Las jóvenes lectoras de esta revista encontrarán un póster gigante de Ricky Martin y el póster-álbum de la colección de adhesivos de Barbie que salen en los Chupa-Chups Fantasy Ball. En el cómic de este número, Súper Mini vive un montón de peripecias al perder su mascota mágica.

Este mes Súper Mini regala a sus lectoras un bolso de playa y un Chupa-Chups Fantasy Ball de Barbie. El precio es de 350 pesetas.

MAN y Pamela Anderson invitan a vivir la noche



Además de la erótica exclusiva con Pamela Anderson –portada, póster desplegable, superreportaje fotográfico y entrevista a fondo–, **MAN** regala este mes la revista de la marcha en España: Quién es quién en la noche, patrocinada por el Búho de Licor 43. En ella se descubren todas las estrellas noctámbulas de España, sus personajes más dislocados, los empresarios más vanguardistas, los dj's, gogós...

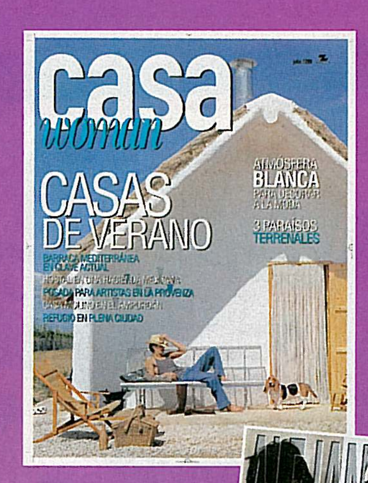
También, en julio, **MAN** entrevista a Carlos Checa, Alvaro Bultó, Salma Hayek, Hevia y George Lucas. Y pone al día en trajes para fiestas de verano y en todo el fenómeno estético social de la «starwarsmanía».



WOMAN viene con Alejandro Sanz en directo

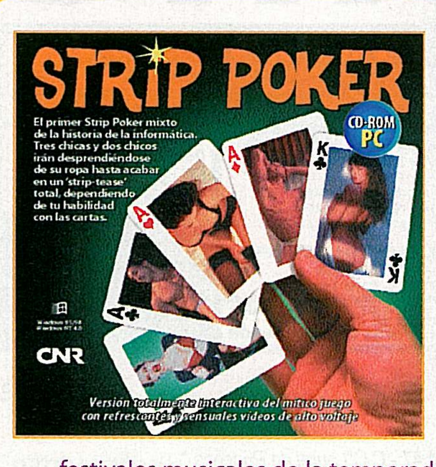






Con la revista **Woman** de julio, un verdadero lujo: el vídeo del concierto de Alejandro Sanz. 120 minutos con todos sus grandes éxitos en vivo, incluyendo Corazón partío, Ella o La margarita dijo no. **Woman** también ofrece la posibilidad de adquirir el número con otro vídeo que incluye los videoclips de todos los singles del cantante. ¡Y todo, revista y vídeo, por 650 ptas! Además, CasaWoman muestra las claves para convertir la vivienda en un espacio refrescante y luminoso. En la revista, entrevistas de actualidad (Laetitia Casta -en portada-, Keanu Reeves, las chicas de «Ellas son así»), reportajes (el pop latino conquista EE.UU.), la mejor moda y mucho más. ¡No te lo pierdas!

CNR te regala el póker más sexy en CD ROM



Un CD ROM de lo más descarado, excitante y refrescante. El mítico juego del Strip Póker. Para jugar contra tres chicas y dos chicos de auténtico infarto y, con mucha habilidad, acabar desnudándolos a todos. Un programa de lujo con total interactividad y auténticos vídeos de los contrincantes. Risas y morbo asegurados. Además, en el número de julio, todo lo que siempre has querido saber del sexo en verano, un superespecial de moda baño, los festivales musicales de la temporada, guía marchosa de Galicia en Xacobeo, cámaras fotográficas todo terreno, comparativa de los últimos helados, platos típicos del mundo entero, alimentos que embellecen, los últimos 4X4 ligeros y asequibles, cámpings y muchísimo más. Alégrate la vida y compra **CNR** ya.



superconcurso

el próximo mes...

GAME BOY COLOR

GAME BOY COLOR — SUPER MARIO BROS. Deluxe

GAME BOY COLOR — R-TYPE DX

GAME BOY COLOR — Conker's Pocket Tales

NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

Sofmap

ソフマップバーチャルストア

C/ GALILEO 16 METRO ARGUELLES
TELEFONO 91-4463960 CP 28015 MADRID
HORARIO 11:00 A 2:00 Y DE 5:00 A 9:00 DE LUNES A SABADO

DREAM CAST
Carrier
Shenmue
Street Fighter Zero 3
Climax Landers
King of Fighters 99
Bugy Heat

OFERTA CONSOLA 128 Bit desde 55.000 Ptas. ¡APROVECHATE!

ESPECIALISTAS EN IMPORTACION JAPON Y USA
JUEGOS A PARTIR DE 5.000 Ptas.
NEO GEO POCKET COLOR, CD, CARTUCHO, CDZ, NINTENDO 64, DREAMCAST, SATURN, PLAYSTATION Y MERCHANDASING MANGA

PLAYSTATION
Dino Crisis
Rival School 2
Final Fantasy VIII (USA)
Fatal Fury Wild A.
Metal Gear Integral
Racing Lagoon

OFERTA VERANO 99 VALE DESCUENTO DE 2.500 Ptas. AL COMPRAR 1 JUEGO

ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS
DISTRIBUIMOS TAMBIEN A TIENDAS
TELEFONO PEDIDOS: 91- 4463960

ABRIMOS EN AGOSTO

DREAM GAMES

Pza del Callao, 1-1º Planta. 28013 MADRID
Horario 10:30 a 14:00 y de 16:30 a 20:30
De Lunes a Sábados
Teléfono Tienda : 91 - 523 20 87

FATAL FURYWILD AMBITION
RESIDENT EVIL 3
DINO CRISIS
GUITAR FREAKS
RIVAL SCHOOL 2

SAMURAI SHODOWN 2 (NG POCKET)
METAL SLUG (NG POCKET)
DIVE ALERT (NG POCKET)
METAL SLUG X
KOF' 99

HIBRID HEAVEN
DONKEY KONG 64
WING BACK
RESIDENT EVIL 64
DENSHA DEGO! 64

STREET FIGHTER ZERO 3
D&D COLLECTION
Y 60 TITULOS MAS (CONS.)
TENEMOS SECCIÓN DE JUEGOS ERÓTICOS

OFERTA 2 x 1 EN JUEGOS DE IMPORTACION DE DREAMCAST, PSX, SATURN, N64 Y NEO-GEO CD

DREAMGAMES MACHINE
THE KING OF FIGHTERS'99 - D2
STREET FIGHTER ZERO 3 - SHENMUE
CLIMAX LANDERS - FRAME GRIDE
VIRTUA STRIKER 2 - CARRIER
BUGSY HEAT - SNK VS CAPCOM

OFERTA ESPECIAL VERANO CONSOLA POR 54.990 Ptas.

COMPRA - VENTA DE SEGUNDA MANO
CLUB DE CAMBIO
OFERTA EN JUEGOS DE IMPORTACIÓN

CONSOLA PORTATIL NEO-GEO POCKET COLOR + KOF R-2 POR 21.000 Ptas.

TENEMOS TODO TIPO DE MERCHANDISING (FIGURAS, LLAVEROS, MUÑECOS, BANDAS SONORAS, LIBROS, ILUSTRACIONES, ETC)

PONZANO Nº 72 MADRID
TELF: 91 - 553 81 89
ZONA NUEVOS MINISTERIOS

ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS
DISTRIBUIMOS TAMBIEN A TIENDAS
TELÉFONO PEDIDOS: 91- 523 20 87 y 629 -11 81 51

ABRIMOS TAMBIEN EN AGOSTO



COMPRA/VENTA/CAMBIO/DISTRIBUCIÓN
SERVICIO A TODA ESPAÑA 24H.

NEXT PLANET

C/ Princesa nº 47 - C.C"Laurel de Princesa "
Local T-15A - 28008 Madrid <M> Arguelles
Tel : 91 - 542 22 21

IMPORTADORES DIRECTOS

¡¡¡ Juegos de DC - PSX Importación desde 3.990 !!!

Gran Turismo - 2
Ace Combat - 3
Dino Crisis
Shadow Madness USA
Lunar Silverstar USA

CARCASAS TRANSPARENTES

MERCHANDISING JAPÓNES
Figuras
Posters
Bandas
Sonoras

DC
Dekka 2
Ko 99
Semueh
Soul Exca.

Portátiles
NEOGEO POCKET COLOR 13.990
9.990

GAME HUNTER
"Action Replay Pro"



Adaptador Juegos Importación
- Versión USA y Actualizada
- Función " CHIP"
- Funciona para Trucos
- Manual en Castellano

4.990

COMPRA - VENTA - CAMBIO - ALQUILER - 2ª MANO

MRW ENVIOS A TODA ESPAÑA 24 H / DESCUENTOS A TIENDAS

Dto.500 Pts Recorta este anuncio y obtendrás un descuento en tus compras superiores a 5.000 Pts.Oferta no acumulable



C/Arenal 8 - 1ª Planta - Local 21
28013 Madrid.
Tlf. (91) 523 23 93
Fax: (91) 523 24 08
UPS Entrega en 24-48 horas



C/Arenal 8 - 1ª Planta - Local 27
28013 Madrid. Tlf. (91) 531 55 01

LA UNICA TIENDA EN ESPAÑA DEDICADA EN EXCLUSIVA A CONSOLAS DE 8 Y 16 BITS

http://www.chollogames.es

NOVEDADES PLAYSTATION JAPON

SPRIGGAN LUNAR VERSE.
METAL GEAR SOLID INTEGRAL.
FATAL FURY WILD AMBITION.
GRANDIA.
RIVAL SCHOOLS 2.
DINO CRISIS
SLAYERS ROYAL 2.
LEGEND OF MANA.
MACROSS VFX2 (AGOSTO).
DANCE D. REVOLUTION 2 (AGOSTO).

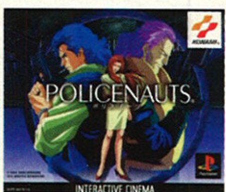
OFERTAS PLAYSTATION



METAL SLUG 12.900


RURONI KENSIN 7.900
RURONI KENSIN RPG 7.900


MAZINGER
SHOOTING 9.900



POLICENAUTS 7.900


SLAYERS ROYAL 7.900/10.900
SLAYERS WONDERFUL 7.900/10.900

3 X 3 EYES	6.900
3 X 3 EYES 2	9.900
ACE COMBAT 3	12.900
ARC LAD	3.900
ARC LAD 2	3.900
ARKANOID RETURNS	5.900
ATELIER ELIE	5.900
BAKURETSU HUNTER	5.900
BASTARD	8.900
BEATMANIA 3RD MIX	7.900
BLOODY BRIDE	4.900
BUSHIDO BLADE 2	5.900
BUST A MOVE 2	7.900
CAMPEONES	14.900
CAPCOM 3	4.900
CAPCOM 4	5.900
CLOCK TOWER	5.900
CYBERBOTS	5.900
CYBERORG	6.900/11.900
DANCE DANCE DANCE	6.900
DBZ 22	5.900
DBZ LEGEND	9.900
DEEP FREEZE	7.900
DOCTOR SLUMP	11.900
DORAEMON	6.900
DORAEMON 2	8.900
DOUBLE CAST (YARUDORA 1)	7.900
DOUBLE DRAGON	10.900
EBEROUGE	3.900
EHRGEITZ	7.900
EINHANDER	5.900
ELEMENTAL GEARBOLT	5.900
ELFIN PARADISE	2.900
EVANGELION	9.900
EVE THE LOST ONE	7.900
EXODUS GUILTY	6.900
FINAL F 8	8.900/13.900
FINAL F COLL	9.900/13.900
FRONT MISSION 2	6.900
FRONT MISSION ALTERN.	6.900
GANBARE GOEMON 2	8.900
GUNDAM 2.0 SPECIAL	7.900
GUNGAGE (KONAMI)	11.900
HARD EDGE JAP.	3.900
HORNED OWL	5.900
IREM CLASSICS	6.900
KATTOBI TUNE	3.900
KINGS FIELD 2 JAP.	1.900
KOF 96	7.900/9.900
KOF 97	7.900/9.900
KOF 98	11.900
LAST BLADE	10.900
LUCIFER RING	3.900
LUPIN	6.900
MAZINGER RPG	5.900
MSX COLLECTION 1	4.900
MUSHASIDEN JAP.	5.900
MYSTIC ARK	7.900
NOEL 3	12.900
NOEL NEIGE	6.900
NOEL NEIGE SPECIAL	5.900
NOEL NOT DIGITAL	7.900
OPTION TUNING CAR	4.900
PRINCESS MAKER	3.900
RANMA	14.900
REAL BOUT	3.900
REAL BOUT SPECIAL	7.900/9.900
ROBOT WARS F FINAL	12.900
ROBOT WARS G GEN	5.900
ROBOTWARS G CENT	5.900
RURONI KENSIN PELEAS	7.900
SAMPAGUITA (YARUDORA VOL. 3)	7.900
SAMURAI 3	3.900
SAMURAI 4	11.900
SAMURAI COLL	10.900
SAMURAI KONAMI (SOUL OF SAMURAI)	11.900
SILENT MOBIUS CASE TITANIC	6.900
SILENT MOBIUS PATLABOR	6.900
SNATCHER	7.900
SNOBOW KIDS PLUS	6.900
STREET FIGHTER INTERACTIVE	5.900
TENCHI MUYO	5.900
TOAPLAN SHOOTING COL 1	7.900
TOBAL 2	8.900
TOKIMEKI PRIVATE COLLECTION	4.900
TOKIMEKI PUZZLE	6.900
TOKIMEKI DRAMA VOL. 1	7.900
TOKIMEKI DRAMA VOL. 2	5.900
TOKIMEKI DRAMA VOL. 3	8.900
WARRIORS OF FATE 2	11.900
WINNING ELEVEN 98-99	7.900
WINNING ELEVEN FINAL VERSION	10.900
YARUDORA VOL.2	7.900/9.900
YUKIWARI (YARUDORA VOL. 4)	7.900

STOCK LIMITADO

PSX (USA) RPG EN INGLES

BRIGANDINE
LEGEND OF LEGAIA
LUNAR
MONSTER RANCHER
OGRE BATTLE
PARASITE EVE
ROMANCE THREE KINGDOMS IV
SAGA FRONTIER
SHADOW MADNESS
TACTICS OGRE
TALES OF DESTINY
XENOGEARS

STAR OCEAN 2

NOVEDADES RPG AMER.

JADE COCOON (AGOSTO).
CLOCK TOWER 2 (AGOSTO).
SHOGUN'S ASSASSINS (AGOSTO).



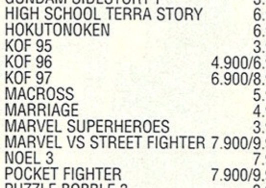
DESCUENTOS A TIENDAS

NOVEDADES SATURN JAPON

STREET FIGHTER ZERO 3 (AGOSTO).

OFERTAS SATURN IMPORTACION

3 X 3 EYES	5.900
ANARCHY NIPPON	4.900
ASTAL	4.900
BAKURETSU HUNTER R	6.900
BLACK MATRIX	14.900
CAN CAN BUNNY	6.900
CAPCOM 3	5.900
CASTLEVANIA X	7.900/9.900
CHORO Q	5.900
D XHIRD	4.900
DBZ SHINBOTUDEN	10.900/14.900
DEAD OR ALIVE	5.900
DEEP FEAR	5.900
DENSHA DE GO EX	5.900
DISNEY AGES	5.900
DONPACHI	4.900
DRIFT KING 97	3.900
ELEVATOR ACTION RET.	7.900
EVANGELION	5.900
EVANGELION IRON MAIDEN	5.900
EVANGELION LIBRARY	4.900
EVE LOST ONE	6.900
FATAL FURY 3	4.900
FEDA REMAKE	4.900
FIND LOVE 2 PROLOGUE	4.900
FIND LOVE 2 RHAPSODY	7.900
GIRL DOLL TOY	6.900
GT 24	4.900
GUNDAM	3.900
GUNDAM SIDESTORY I	3.900
HIGH SCHOOL TERRA STORY	6.900
HOKUTONOKEN	6.900
KOF 95	3.900
KOF 96	4.900/6.900
KOF 97	6.900/8.900
MACROSS	5.900
MARRIAGE	4.900
MARVEL SUPERHEROES	3.900
MARVEL VS STREET FIGHTER	7.900/9.900
NOEL 3	7.900
POCKET FIGHTER	7.900/9.900
PUZZLE BOBBLE 3	3.900
R?MJ	1.900
RADIANT SILVERGUN	8.900
REAL BOUT	4.900
REAL BOUT SPECIAL	4.900
SAKURA WARS	7.900
SAKURA WARS 2	7.900





DUNGEONS AND DRAGONS 11.900

SAMURAI 3	4.900
SAMURAI 4	7.900
SENGOKU ACE	4.900
SENTIMENTAL GRAFFITI	3.900
SEXY PARODIUS	4.900
SHINING FORCE 3 ESC 2	11.900
SHINING FORCE 3 ESC 3	11.900
SLAYERS ROYAL	7.900/9.900
SLAYERS ROYAL 2	7.900/10.900
SOL DIVIDE	5.900
SONIC WINGS SPECIAL	5.900
STEAM HEARTS	12.900
STEAMGEAR MASH	2.900
STEELDOM	2.900
STREET FIGHTER COLL	4.900
STREET FIGHTER INTERACTIVE	5.900
TENCHI MUYO 2	4.900
TIGER HELI PLUS 2	5.900
TOKIMEKI FOREVER	5.900
TOKIMEKI PUZZLE	4.900
TOKIMEKI SELECTION	4.900
TOKIMEKI VOL. 1	4.900
VAMPIRE SAVIOR	7.900/10.900
WAKU WAKU 7	5.900
WILLY WOMBAT	2.900
X MEN VS STREET FIGHTER	7.900/9.900
ZORK	2.900

ACCESORIOS

PLAYSTATION	
PSX PAL CONVERTER:	3.500
PSX CABLE RGB STEREO-GUNCOM:	1.500
PSX RF UNIT (ANTENA):	2.500
PSX JOGCON:	8.900
SMART CONVERTIDOR NTSC-PAL:	10.900
PISTOLA SCORPION	3.900
AC 110-220V ADAPTADOR CORRIENTE:	2.500
MEMORIA PARA PSX 8MB:	3.500
PISTOLA RETROCESO AVENGER:	6.900
SATURN	
SATURN ADAPTADOR-RAM:	5.500
SATURN ST KEY SOLO ADAPTADOR:	3.500
SATURN MEMORY BACK UP:	3.900
SATURN SOLO RAM 1MB-4MB:	3.900
DREAMCAST	
D.CAST CABLE RGB:	3.900
D.CAST MEMORY:	5.900
D.CAST PAD:	5.500
D.CAST PURU-PURU:	5.500

NOVEDADES DREAMCAST

KING OF FIGHTERS 99.
SHUTOKO BATTLE.
EXPENDABLE.
STREET FIGHTER ZERO 3.
BUGGY HEAT.
CLIMAX LANDERS.
SOUL CALIBUR (AGOSTO).
GUNDAM 0079 (AGOSTO).

DREAMCAST

BASS CON CANA	14.900
BLUE STINGER	10.900
DEKA 2	11.900
HOUSE DEAD 2	17.500
MARVEL	9.900
MONACO GP	5.900
PEN PEN TRICELON	4.900
POWER STONE	10.900
PSYCHIC FORCE 2012	7.900/9.900
REDLINE RACER	6.900/9.900
SEÑOR SEGA	3.900
SEVENTH CROSS	4.900
SONIC	6.900/10.900
SUPER SPEED RACING	9.900
TETRIS 4D	4.900
VIRTUA FIGHTER	6.900/9.900

TURBO DUO CD ROM

TURBO DUO RX	45.000
DRAGON BALL Z	9.900
ADVANCED VG	5.900
BUSTER BROS	3.900
FAR EAST OF EDEN ZERO	2.900
NICHIBUTSU EROTICO	9.900
GOLDEN AXE	4.900
SNATCHER	6.900
DRAGON KNIGHT II	9.900
FATAL FURY II	2.900
DEBUT	2.900
SPACE ADVENTURE COBRA	4.900
SHAPE SHIFTER	3.900
YUYU HAKUSHU	5.900
3X3 EYES SIN CARATULA	2.900
NEO GENERATION II	3.900
MACROSS	9.900
PUMPING WORLD	4.900
MONSTER LAIR	3.900
ART OF FIGHTING	3.900
TOKIMEKI COLL	3.900
CASTLEVANIA	17.900
FATAL FURY SPECIAL	2.900

TURBO GRAFX/PCE HU CARD

CONSOLA PC-ENGINE GT	59.900
PACLAND	1.900
WORLD CUP TENIS	1.000
BLAZING LAZERS	1.000
KING OF CASINO	1.000
JJ JEFF	1.000
FORMATION SOCCER	1.900
POWER ELEVEN	2.900
R TYPE II	5.900
DRAGON SPIRIT	3.900
BONKS REVENGE	6.900
DIE HARD	7.900
PC KID II	5.900

SNES IMPORTACION

OGRE BATTLE AMER.	34.900
FINAL FANTASY 2 AMER.	19.900
LUFIA 2 AMER.	6.900
ACTRAISER 2 AMER.	5.900
EYE OF BEHOLDER AMER.	6.900
SIM CITY AMER.	8.900
SUPER VALIS 4 AMER.	7.900
ULTIMA FALSE PROPHET AMER.	4.900
MARIO RPG AMER.	9.900
RANMA SUPER BATTLE S/I JAP.	5.900
ART FIGHTING 2 JAP.	9.900
DRAGON BALL RPG 2 JAP.	6.900
DRAGON BALL RPG JAP.	9.900
FRONT MISSION JAP.	6.900
SAILOR MOON SUPER S JAP.	5.900
YUYU HAKUSHO JAP.	5.900
GUN HAZARD JAP.	6.900
SECRET OF MANA 2 JAP.	10.900
DRAGON BALL Z 3 JAP.	7.900
ZENKI JAP.	5.900
BASTARD JAP.	5.900
3 X 3 EYES JAP.	5.900
PRETTY FIGHTERS JAP.	4.900
SUPER PANG JAP.	6.900
WORLD HEROES JAP.	2.900
YUYU HAKUSHO 2 JAP.	5.900
DARK HALF JAP.	3.900
BAHAMUT LAGOON JAP.	5.900
ROMANCING SAGA 3 JAP.	7.900
ROMANCING SAGA 2 JAP.	6.900
SONG MASTER JAP.	4.900
DRAGON QUEST V JAP.	5.900
CAMPEONES 3 JAP.	7.900
CAMPEONES 5 JAP.	10.900
TREASURE HUNTER G JAP.	5.900
NICHIBUTSU ARCADE COLL. JAP.	4.900
SHOOTING COLL. JAP.	3.900

NEOGEO

ALPHA MISSION 2	15.900
ART FIGHTING	9.900
ART FIGHTING 2	15.900
CYBER LIP	12.900
EIGHTMAN	9.900
FATAL FURY 2	6.900
FATAL FURY 3	16.900
FATAL FURY SPECIAL	11.900
GHOST PILOTS	12.900
KING OF MONSTERS	6.900
KOF 94	29.900
KOF 96	24.900
LAST BLADE	29.900
MIRACLE ADVENTURE	12.900
NAM 75	9.900
NINJA COMBAT	9.900
ROBO ARMY	12.900
SAMURAI 1	9.900
SAMURAI 2	9.900
SENGOKU	19.900
SIDE KICKS	9.900
SIDEKICKS 2	12.900
SIDEKICKS 3	14.900
TRASH RALLY	12.900
WINDJAMMERS	28.500

NEOGEO CD

NEO GEO CD	55.000
NEO GEO CDZ	69.900
ART FIGHTING	5.900
ART FIGHTING 2	3.900
ART OF FIGHTING 3 (COL)	9.900
BASEBALL 2020	2.900
BASEBALL STARS 2	4.900
BREAKERS	9.900
BURNING FIGHT	9.900
CROSSED SWORDS	3.900
CROSSED SWORDS 2	8.900
DOUBLE DRAGON	3.900
FATAL FURY	3.900
FATAL FURY 2	5.900
FATAL FURY 3	1.900
FATAL FURY SPECIAL	3.900
FIGHTERS HISTORY DINAMYTE	2.900
FOOTBALL FRENZY	2.900
GALAXY FIGHT	2.900
GANGAN	3.900
GHOST PILOTS	8.900
GOWKAIZER	8.900
KABUKI CLASH	8.900
KING FIGHTERS 94	1.900
KING FIGHTERS 95	1.900
KING FIGHTERS 96	6.900
KING FIGHTERS 97	7.900
KING FIGHTERS 98	11.900
KING MONSTERS 2	5.900
FATAL FURY QUIZ	4.900
LAST BLADE	11.900
LAST RESORT	5.900
MUTATION NATION	5.900
NAM 75	3.900
NINJA MASTERS	11.900
OVERTOP	8.900
PULSTAR	8.900
PUZZLE BOBBLE	5.900
RAGNAGARD	8.900
RAGUY	6.900
REAL BOUT	4.900
REAL BOUT 2	7.900
RIDING HERO	3.900
SAMURAI SHODOWN	3.900
SAMURAI SHODOWN 2	2.900
SAMURAI SHODOWN 3	3.900
SAMURAI SHODOWN 4	7.900
SAMURAI SHODOWN RPG	4.900
SAVAGE REIGN	2.900
SENGOKU	8.900
SENGOKU 2	6.900
SIDECKICKS 2	3.900
SIDEKICKS	3.900
SIDEKICKS 3	3.900
SONIC WINGS 2	3.900
SONIC WINGS 3	3.900
STREET HOOP	5.900
SUPER SPY	3.900
TOP HUNTER	3.900
TOP PLAYERS GOLF	3.900
VIEW POINT	3.900
WORLD HEROES	3.900
WORLD HEROES 2	3.900
WORLD HEROES 2 JET	3.900
WORLD HEROES PERFECT	2.900

STOCK LIMITADO



STAR WARS EPISODIO 1

TODAS LAS FIGURAS DISPONIBLES

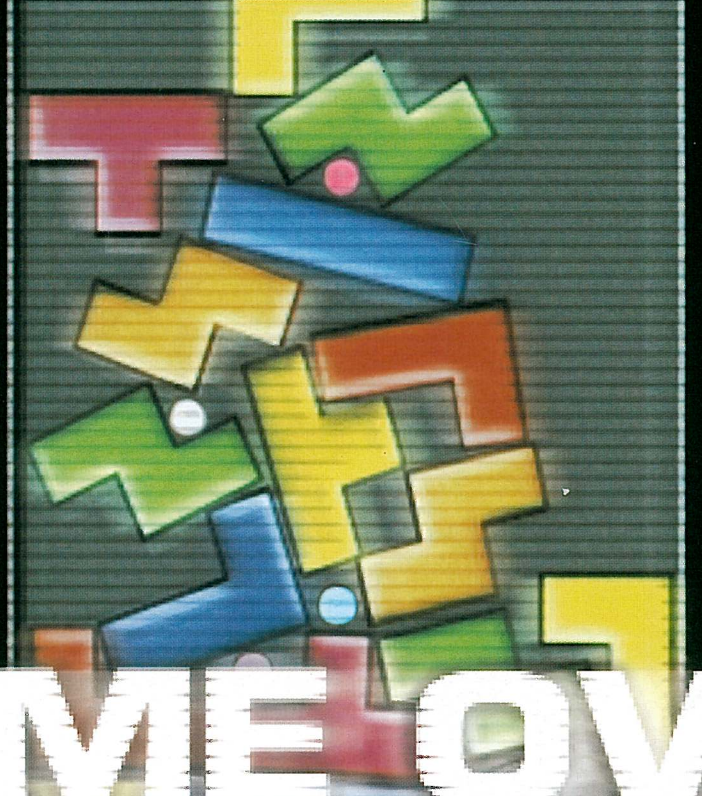
TAMBIEN JUEGOS PARA MEGA CD - LYNX - NINTENDO 8 BIT - TURBO DUO - GAME GEAR



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO EN ESPAÑA
nYko
GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
NO BUSQUES MAS
TENEMOS LO ULTIMO AL MEJOR PRECIO
Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)
965 71 80 79
965 70 38 35
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D - Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72
BALEARES
• IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 - Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 - Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
• C/. Begur, 38 - Tel. 934 31 62 34
• Gran Vía, 1087 - Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 - Tel. 932 78 07 69
• C/. Torroella de Montgri, 5 -Tel. 933 11 81 24
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 - Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1º - Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 - Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 - Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 - Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. De la Vera, 19-21
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 - Tel. 926 54 08 27
CORDOBA
• Avda. Jesus Rescatado, 2 - Tel. 957 76 41 65
GRANADA
• Concha Espina, 16 - Tel. 958 12 80 21
HUELVA
• Puebla de Guzman, 20 - Tel. 959 22 38 32
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: C/. Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. San Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
• LA LAGUNA: C/. Las Nieves, 18 Finca España Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
• PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 de Mayo, 89 Tel. 928 53 00 56
LANZAROTE
• ARRECIFE: C/. Gongora, 56 - Tel. 928 82 41 05
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 - Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 - Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 - Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro - Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 - Tel. 982 41 00 69
MADRID
COLLADO VILLALBA:
• Alcázar de Toledo, 35-1 - Tel. 918 49 18 05
MURCIA
• C/. Pux Marina, 2 Bajo - Tel. 968 22 26 19
• Pza. Cruz Roja, 3
MAZARRON:
• Avda. Constitución, 79 - Tel. 968 59 28 50
CARTAGENA:
• Alameda de S. Antón, 2 bajo - Tel. 968 52 52 67
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 - Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real - Tel. 942 26 25 95
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 - Tel. 942 33 78 87
SEVILLA
• ECIJA: C/. Arroyo, 9
VALENCIA
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n - Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. Portalada, 2 - Tel. 944 83 27 16
SYPHON FILTER
LO MAS ESPERADO PARA TU PSX
SERIE ECONOMICA N64
LOS JUEGOS MAS VENDIDOS A PRECIO INSUPERABLE
DRIVER
EL VIAJE DE TU VIDA
V-RALLY 2
CALIENTA MOTORES!
NUEVAS GAMEBOY COLOR!
F1 WORLD GRAND PRIX 2
ACELERA A TODA GAS!
MGK TE OFRECE EN EXCLUSIVA PARA ESPAÑA LO ULTIMO EN ACCESORIOS DESDE USA...
nYko
SHOCK 'N' ROCK
Solo para GAMEBOY COLOR
• Motor Vibración con ajuste, valido para cualquier juego GB
• Altavoces amplif. con salida para auriculares
• Batería recargable con 10 horas auton.
• incluye adaptador y cargador.
• empuñadura de goma para mayor confort.
PHANTOM DRIVE
• Vibración para juegos compatibles
• control sensibilidad
• Analogo/digital
• facilmente acoplable a la mesa
• Pedales separados.
• LEDs para funciones de acelerar, frenar, etc.
Compatible con PSX y N64
NO DEJES DE VISITAR NUESTRA WEB Y TIENDA VIRTUAL:
www.mgk.es
...Y NO TE QUEDES SIN TU
TARJETA SOCIO MGK
GRATIS CON TU PRIMERA COMPRA - Y LLEVA REGALO!
PROFESIONAL - PROYECTO DE APERTURA:
¡RAPIDO! Unete a nuestra Red y aprovéchate de
Muchísimas ventajas.
Llámanos y te informaremos de todos nuestros servicios.



FUNDACIÓN DE AYUDA
CONTRA LA DROGADICCIÓN.



GAME OVER







TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR® SOLID

"LA PERFECCION TIENE NOMBRE"
SUPER JUEGOS

"ESTAMOS ANTE UNA PRODUCCION CLAVE EN LA HISTORIA DE PLAYSTATION"
HOBBY CONSOLAS

"EL MEJOR JUEGO DE PLAYSTATION HASTA LA FECHA"
PLAYSTATION OFICIAL MAGAZINE



¡ POR FIN LA VERSION ESPAÑOLA !

